Joker

april 2016, letnik XXIV, cena 6,90 EUR

273

9 771318 461012

prva slovenska revija za sončno stran računalništva



Ful špon vsebina!

LEGO® STORE SLOVENIJA

cityPark POLEPŠA DAN

Kmalu odpiramo prvo LEGO® trgovino v Sloveniji!







Še dober mesec in za vas se bo odprla prva ekskluzivna LEGO® trgovina v Cityparku!

Na voljo bo največji LEGO® izbor ustvarjalnih igrač za otroke in odrasle, vključno z ekskluzivnimi linijami izdelkov LEGO® Angry Birds, LEGO® Architecture in LEGO® Technic za arhitekte ter LEGO® Star Wars™ za ljubitelje legendarnih Vojne zvezd in LEGO® Creator!

Poleg navedenih LEGO® izdelkov boste lahko izbrali tudi kocke po svoji želji pri tako imenovani "Pick-A-Brick" steni ter jih kupili dobesedno - na kile!

Ob vsem tem boste s pomočjo "Build-A-Mini" pulta ustvarili svoje lastne in edinstvene LEGO® figurice.





ODPRTJE PRVE SPECIALIZIRANE LEGO® TRGOVINE V SLOVENIJI BODO SPREMLJALI POSEBNI POPUSTI IN DARILA ZA PRVE KUPCE TER ŠTEVILNE NAGRADNE IGRE!

Sledite nam na Facebook strani:

facebook.com/LegoStoreSlovenija


PHILIPS
Serija 7600
Prejemnik nagrade EISA za
European Best Buy TV 2015-2016
140 cm televizor Philips Android TV™ serije 7600 odlikujejo
slika 4K Ultra HD, kakovosten zvok in 3-stranska funkcija Ambilight
v privlačni in izjemno tanki zasnovi. Vse, kar pričakujete od televizorja.
In še nagrajen je.
androidtv
Search movies, TV, and more
3:48
EISA AWARD
Best Product
2015-2016
BEST BUY TV
Philips 55PUS7600
www.philips.si/tv
PHILIPS

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 273
april 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Vem, čuden sem. Zaradi višine treskam z glavo ob držala za roke na mestnem avtobusu, vsled mase so mimoidoči prisiljeni paziti, da jih ne posrka gravitacija, in begunske krize ne bi reševal ne tako, da bi vse sprejel v to kilavo državico, ne tako, da bi na Kolpo postavil puškomitraljez in med vpitjem "Udbaaaa!" trošil odsluženo Natovo municijo. A to še ni najbolj nenavadno, o ne. Najbolj nestandardno za slovenske razmere je to, kako naše gospodinjstvo zaradi mojih smernic pripada Nintendu. Imamo močan PC, playstation 4 in 3, xbox one in 360, 3DS in DS, ipad in novejši androidni telefon, po predalih se valjajo retronaprave – toda wii U je edini igralnik, ki bi ga resnično pogrešal tako jaz kot naraščaj. Zame na njej tečejo Bayonetta 2, Xenoblade Chronicles, Wonderful 101, Zelda: Twilight Princess HD in Zelda: Wind Waker HD, medtem ko deca prešerno uživajo v Mario Kartu 8 in Super Mariu 3D World, če mi ju seveda iztrgajo iz sebičnih rok. Presenetljiva je tudi zaloga zanimivih in izvrstnih naslovov za prvi wii, ki jih U stoodstotno poganja, kar ne zajema le obeh Mario Galaxyjev. Moj petletnik ima zadnje čase vsled dohtarskih ambicij najraje Trauma Center: New Blood, tu je Metroid Prime Trilogy, Pandora's Tower in še mnogokaj. Recimo digitalno kupljivi stari naslovi, kot je Earthbound. Še vsak, ki sem mu wii U priporočil in ga je nabavil, in takih je bilo kar nekaj, se mi je zahvalil, rekoč, to je nekaj najbolj zabavnega, kar sem kdajkoli ubodel. Ni za kaj!

Toda na žalost je ljubi wii U v odhajanju, saj se lahko nadeja le še prgišča letošnjih naslovov, kot je tomesečni Star Fox. Že za naslednjo Zeldo sem prepričan, da bo prišla na sveži Nintendov sistem, kodno klican NX. Tega bodo po vsej verjetnosti razkrili in uradno poimenovali poleti na sejmu E3 in ga začeli tržiti najkasneje spomladi 2017. Dizajn naj bi bil prelomen, saj kani konzola biti sobna in ročna v enem. Špil boš igral doma, nakar boš del sistema vzel s sabo, kot bi pobasal mobilnik, in brezšivno nadaljeval na poti. Oziroma boš, po nekaterih napovedih, med vandranjem igral poenostavljene inačice velikih iger za NX. No, v vsakem primeru je Nintendo pred hudim izzivom. Na eni strani se mu v ročno igranje zajedajo foni in table, na sobnem področju pa kopitljajo naprej tako peceji kot PS4 in xbox one. Playstationa naj bi do leta 2019 prodali 69 milijonov in xboxa 39, kar so impresivne cifre, s katerimi se ubogi wii U z dobrimi 12 milijoni ne more kosati. Pod še večjim pritiskom bo Nintendo zaradi VR-naglavnikov, ki bodo spremljali tako računalnik (vive, rift) kot igralno postajo (PS VR). Zato ne bo čudno, če bodo za NX razvili tovrsten dodatek; navsezadnje je Nintendov novi šef navidezno resničnost označil za "zanimivo tehnologijo." Ciniki se bodo pri tem spomnili na razvpitega virtual boya (Joker 213), a od tedaj je minilo že dvajset let. Zato se z deco vred nadejam, da NX ne bo Nintendov dreamcast in da firma ne bo šla po Segini poti. **Sneti**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Naslovnični lovkarji so iz Day of the Tentacle, spominja pa na pročelje Jokerja numero 3.

Čakajoč na Najvišjo pre(d)stavo

Amazon je z Jeremyjem, Jamesom in Richardom sklenil pogodbo za 32 delov za ridikuloznih 220 milijonov evrov! To pomeni dobrih šest mega na epizodo, kar je od prilike petkrat več, kot so bili vredni deli Top Geara.

Igrovja neskončno, čedalje daljši spisek zacahnanih filmov, nebroj aktualnih TV-serij in še Netflix – ljubitelju zaslonskih vsebin mi res ne bi smelo biti hudega. Pa vendar v vsej tej raznoliki ponudbi pogrešam tisti prepoznavni "Ladies and gentlemen, good evening and welcome to Top Gear!" Kaj bi ga ne, ko pa smo s prijatelji štirikolesniške pustolovščine simpatične trojke Clarkson – May – Hammond ritualno spremljali najmanj desetletje. Ne zavoljo ozkega zanimanja za avtomobile – potem bi vendarle buljili v Fifth Gear –, marveč je Angležem uspelo ustvariti neverjeten in brezmejen moški šov. Ta je obiloval tako z žlahtno pločevino kot z norimi domislicami in močnimi izustki, za spektakularno predstavitev pa je skrbel brezdanji BBCjev proračun. Kljub 186 na števcu se oddaja ni upehala in nas je iz sezone v sezono bolj navduševala in presenečala. Po eni plati z izkazovanjem ljubezni in poželjivosti do vršacev avtomobilske industrije in po drugi z novimi načini uničevanja, predelovanja ter alternativne uporabe človeku najljubšega stroja.

Iskrivih in neverjetnih trenutkov je Top Gear nanizal nešteto in vsak gledalec ima spisek lastnih omiljenih. Po teži prednjači rušilni preizkus marauderja v Johannesburgu, s katerim je Richard prebil par zidov in nato parkiral na strehah drugih avtov. Po hitrosti je na vrhu nepozabni dvoboj veyrona in eurofighterja, prvi miljo naprej in nazaj, drugi miljo gor in dol. (Zmagal je avion.) V anale so se vpisale vse potopisne epizode, v katerih so iskali severni tečaj in izvir Nila, se mopedistično izgubljali po Vietnamu in s superšportniki rili po romunskih kolovozih. Nadalje pomnim otročje, a destruktivno lovljenje fieste in korvete po šoping centru. Predelovanja pande v desetmetrsko limuzino in seštukanje prednjih delov alfe ter saaba. Clarksonovo prevažanje z najmanjšim avtom na svetu po BBCjevih pisarnah. Nebroj načinov znašanja nad osovraženimi prikolicami. Dostavljanje hrane z rolls roycem po Mumbaju. Vseh izzivov, od razposajenega dirkanja z avtobusi prek izdelave amfibijskih avtov do čezlesne režije TV-oglasa. Znamenitih transportnih dvobojev: GT-R vs. šinkansen, reli micka vs. bob, fičko vs. BMX. In Schumacherja kot Stiga.

Oddaja je imela najvišjo gledanost, poleg tega je bila nacionalkina in domoljubno naravnana. Zato so lahko na pomoč kadarkoli poklicali vojsko, recimo ko so rabili supersoničnega lovca, tank za pregon range roverja, kanone, s katerimi so klatili leteče avtomobile, in celoten regiment za simulacijo normandijskega izkrcanja. Ali pozvali Richarda Bransona, da jim posodi jumbo jet za demonstracijo, kako daleč reaktivni motorji ob polnem potisku odpihnejo avto. A kakor je bila blagovna znamka ponos TV-hiše, so imeli šefi in advokati z njo tudi preglavice. Zlasti Jezza si je rad privoščil izjave, zavolju katerih so žugale avtomobilske tovarne, legebitrični krožki, naravovarstveniki, lastniki porschejev in celo vlade. *"Romunija je dežela ciganov, VW scirocco vas popelje od Berlina do Varšave z enim tankom, Mehičani so lenobe ..."* Kontroverznosti so se vrstile na vseh koncih sveta, recimo alkoholno volaniziranje po severnem tečaju, kjer zakoni pač ne veljajo, antinascarjevski slogani v redneckovski Alabami in provociranje Argentincev s falklandsko vojno, kar je bil vrhunec zajebavanja lokalcev. Uraden odgovor se je praviloma izgovarjal na britanski humor. Otočani so bili v šov kajpakda zaljubljeni.

Žal se je poglavje sodobnega Top Geara lanskega marca iznenada zaključilo. Kolovodja Clarkson, za kamerami znan po precejšnji nadutosti in zvezdniškem obnašanju, je namreč prestopil mejo in mahnil enega od sodelavcev. Menda zato, ker ni dobil zahtevanega zrezka, temveč le hladno večerjo. Neljubi dogodek je prišel v javnost in mreža je bila človeka kljub zlatokurnosti primorana odpustiti. Sezono so zaključili s kolažem prej posnetih delov brez njegove studijske prisotnosti. Nato sta odstopila še Hammond in May ter glavni producent. Ljubitelji so šli seveda na okope in v res kratkem času nabrali milijon podpisov, kar naj bi bil največji torvrsten 'referendum' na svetu. Te so BBCju pripeljali s tankom, vendar je vodstvo edino pravilno ostalo neomajno. Če izvzamem decembrsko kompilacijo starih posnetkov, odtlej vlada humoristično-avtomobilska suša in gmajna kar naenkrat ve manj o novih modelih dacie. A vremena se jasnijo in znabiti bomo na kraju celo dvakratno razveseljeni.

Jasno je bilo, da BBC znamke, ki izvira iz leta 1977, ne bo pokopal zaradi Clarksonovega telebanstva. Ugibanja o novih voditeljih in prve paparacaste fotke snemanja so pol leta polnila otoške medije, dokler niso februarja uradno predočili novih obrazov. V ospredju bo Chris Evans, ampak ne Captain America, marveč istoimenski, nam neznani angleški televizijec. S simpatičnim mopedistom Guyem Martinom se očigledno niso uspeli dogovoriti, zato bosta glavna pomagača 'Prijatelj Joey' oziroma Matt LeBlanc in kraljica Nurburgringa Sabine Schmitz. Kakopak ne bo umanjkal niti Stig, za dobro mero pa bodo poleg formulastični poslovnež in komentator Eddie Jordan ter dve dodatni oprodi. Studio in testna pista ostajata, narava predstave takisto, le šimelj bo drug, saj ekipa ni želela po utečenih kolesnicah. Kakšen bo Top Gear tretje generacije, bomo videli maja. Upamo, da se nam bodo frisi dopadli, kajti stalno vreščeči Chris v trailerju ne izpade baš posrečen.

Če se nam ne bodo, bomo morali pač počakati do druge polovice leta. Clarkson se namreč ni upokojil, kot je nekoč tvitersko namignil, temveč se je oziral za novim partnerjem. Tega je našel čez lužo pri Amazonu. Bezos namreč širi svoj plačljivi servis Prime Instant Video in se je odločil pokaditi pod nos Netflixu s šovom z najvišjim proračunom doslej. Z Jeremyjem, Jamesom in Richardom plus bivšim Top Gearovim producentom je namreč sklenil pogodbo za 32 delov za ridikuloznih 220 milijonov evrov! To pomeni dobrih šest mega na epizodo, kar je od prilike petkrat več kot doslej. Za jesenski uvod zaenkrat neimenovane oddaje so že napovedali dirko med laferrarijem, mclarnom P1 in porschejem 918, ki je v Top Gearu zaradi pogojevanja fabrik niso nikoli uspeli udejanjiti. Glede na budžet in ponos ni izključeno, da so tri najbolj dovršene hibridne štirikolesnike enostavno kupili. Lahko bi jih pravzaprav za vsako epizodo, pa še bi jim kakšen milijonček ostal.

Takisto se omenja sodelovanje z vojsko. Me zanima, kakšen tosmerni presežek dobiš za tak denar: nemara izdelavo avta za pristanek in izstrelitev z letalonosilke? Ali raje kar zaletavanje z njimi v Greenpeacove ladje. Kaj lahko preseže zaresno dirko med najsodobnejšim lovcem in najhitrejšim avtomobilom? In vse izpričane doslejšnje ubrisanosti, kakšen je bil raketni mini, ki se pomeri s Petrom Prevcem? Trojček se je že pobahal, da imajo pri delu docela proste roke in da so celo spodbujani v razposajenost ter politično nekorektnost. Zaradi gobcanja brez zavor in neverjetne bogatije si je težko predstavljati, kakšnega spektakla bomo deležni. Bodo legendarno izstrelitev raketoplana robin nadkrili tako, da bo Jeffova vesoljska agencija Blue Origin tri burkače kratkomalo poslala v vesolje? Avtomobili v breztežnostnem stanju, to bi bilo nekaj frišnega. Pri čemer ga bodo tradicionalno najebali vsi postreščki, porscheji in prikolice. Kaže, da se bo iz tiste klofute zaradi nesojenega zrezka – ki je kajpakda ne podpiram – vendarle izcimilo nekaj gledalcem sila všečnega in prismuknjenega.

David Tomšič



Sredinski Jeremy se ni lepo obnašal, a si je še vedno izpogajal več kot desetmilijonski honorar za nov visokooktanski komedijantski spektakel. Glede na to, kako ga oziroma jih pogrešamo, ga je očitno vreden.



V delu playstation 4K?
Vestičarske strani, ki hlepijo po klikih in s tem boljšemu izplenu od oglasov, redno objavljajo senzacionalistične naslove novic o playstationu 5. Zrn v teh prispevkih seveda ni, le gostilniško pametovanje. Toda te dni so se na podlagi skrivnih sestankov na razvijalski konferenci pojavili verodostojnejši namigi, da Sony dejansko dela na novi konzoli. Ne na revolucionarni petici ali zgolj dizajnerski spremembi, marveč na nadgradnji obstoječega modela z namenom serviranja 4K-iger. Taki televizorji so postali domala standard in lastniki že terjajo igralske vsebine. Obstoječi PS4 je ultravisoke jasnine sposoben za prikaz fotk in videa, medtem ko špilom v 3840 x 2160 ni kos. Napredovani playstation bi takisto doprinesel k navidezni resničnosti, kjer pride moč še bolj do izraza. Bo taka naprava povišano gnala tudi današnje igrovje? Bodo novi, 4K-naslovi takisto delovali na zdajšnji izvedenki? Si lahko Sony privošči razdrobitev trga? Vprašanj je veliko, odgovorov še ne.

Do nagic z ribarjenjem
Pomniš dogodka iz avgusta 2014, ko so v javnost pricurljale številne žgečkljive, spolovilne in celo koitalne fotografije mlajših igralk, manekenk in drugih zvezdic? Itak, da se, saj odtlej na Jennifer Lawrence, Kate Upton in mnoge druge gledaš povsem drugače. (Mimogrede, med pasjenatikovalnimi prizori je bila tudi takrat neznana Melissa Benoist, ki jo te dni gledamo kot zelo neerotično Supergirl.) Afero so spletni koluarji poimenovali the fappening, kar je skovanka iz dogajanja in drkanja (fap). Seveda pa zadeva ni bila nikakršen hec ne za vpletene akterke, ne za Apple, s čigar oblaka so sličice prišle, ne za organe pregona. Čeprav se je kmalu izkazalo, da na delu niso bili silni hekerji, marveč so (s)porno vsebino pretočili kar z uporabo pravih gesel, so vsi upravljalci oblačnih shramb poostrili varnost. Tudi uporabniki oziroma uporabnice so spoznali, da abc123 res ni primerna koda in da ne gre pretiravati s češpljevim sebkanjem. No, ta mesec je zgodba dobila policijski epilog. Po dolgotrajni preiskavi IP-naslovov so naposled aretirali nekega 36-letnega Američana, ki je krivdo že priznal. Kako je prišel do ključev? S tako imenovanim phishingom: babnicam je menda poslal tipične limanične maile, ki so terjali spremembo uporabniških imen in gesel. Če je to res, niso pokazale le jošk in razpočnic, marveč precejšnjo nespamet.



Kakšni bodo novi GTA, CoD in GoW?
Govoric o najbolj pričakovanih igrah je vedno dosti. Zadnje tedne kroži tista, da se bo naslednji Grand Theft Auto odvijal v Tokiu, kar bi bilo prelomno, saj serija še ni zapustila ZDA. Morda gre za raco, a GTA 6 vsekakor razvijajo. Kajpak nastaja tudi sveži Call of Duty, za katerega se govori, da bo postavljen v oddaljeno prihodnost in se bo osredotočal na vesoljsko bojevanje. Space Warfare! Slična špekulacija na podlagi izcurljanih informacij je tudi vest, da bo God of War 4 nordijsko mitološki. Izvedeli bomo najkasneje na E3ju.

Ocenjen in datiran tudi playstation VR

HTC vive z ročaji vred stane 900 evrov, Oculusov rift pride 700 brez VR-kontrolerjev, dočim bo playstationov navideznoresničnostni kukalnik koštal 400 evrov. Tako je na konferenci GDC najavil Sony in napravo obljubil za oktober. Vseeno za ta znesek lastnik gole konzole ne dobi vsega, kar potrebuje za naslednjegeneracijsko izkušnjo. Vključiti je treba še najmanj kamero za petdesetaka (eye s trojke ne bo deloval). Čeprav bo mogoče špilanje z dual shockom, katerega skrivnostna lučka bo končno prišla na svoj račun, bo treba za vernejšo izkušnjo rokovanja poprijeti za par lizik move. Te veljajo 40 evričev po komadu in bodo enake oziroma kar iste, kakršne so vpeljali leta 2010 za gibalen nadzor. Bojda so te ročaje s svetlečo bunko japanski inženirji že tedaj predvideli za tovrstno rabo. Kdor nima nič od naštetega, bo lahko kupil vsevključujoč komplet za 500 evrov, zagotovo pa bo slejkoprej na voljo bundle s konzolo.



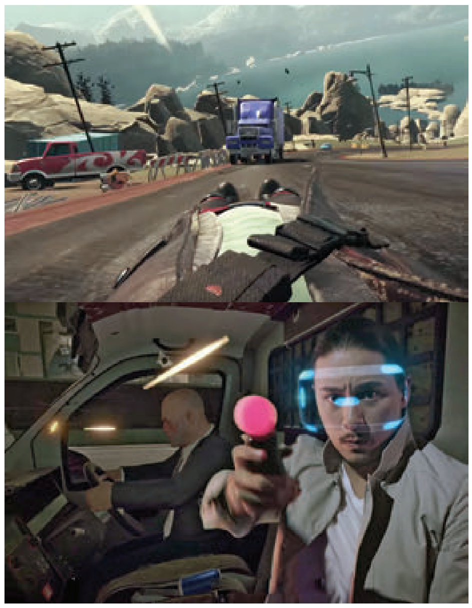
Takle je videti razstavljen osnovni komplet playstation VR: same žice. Pred dvajsetimi leti, ob zori prvih VR-čelad, je bilo manj kablovja. Sony se hvali, da bodo priložene slušalke, a z bednimi za v uho niso resni. Zvok pri VRu vendarle ni nepomemben.

Marsikdo zmago prvega kroga navidezne resničnosti napoveduje prav Sonyju. Poleg nižje cene kompleta je cenejši tudi celokupni strošek sistema, saj playstation 4 košta trikrat manj od nindža PCja. Nadalje ima konzola že vzpostavljeno 40-milijonsko bazo, tako da močna podpora ne bo izostala. Plus je tudi urejen in širok ekosistem, kjer reči delujejo iz škatle. Za nameček je sodobni VR, ki napoveduje skakanje po prostoru, primernejši za dnevne sobe kot za tipične računalniške kotičke. Je pa res, kar priznava sam Sony, da bo njihova rešitev tehnološko slabša od konkurence. Playstationov drob se ne more kosati z močjo gamerskih mašin, poleg česar bo prostorska zaznava manj precizna. Zanjo bo skrbela naveza kamere in vidnih sijalk na čeladi in igratorjih, pri riftu in vivu pa mreža natančnejših mikrosenzorjev, IR-ledic oziroma laserjev. Kako bo to zaznavno v praksi, bomo sodili jeseni. Vsekakor v tipičnem domu ne bo prišlo do izraza, da playstationova kamera motri območje dva krat dva metra, dočim ostala onegaja pokrivata devet kvadratov.



Playroom VR bo skupek družabnih špilčkov, pri katerih bo tisti z naglavnikom igral proti ostalim, recimo v vlogi pošasti, mačke ali Stevieja Wonderja.

Specifikacije hardvera so potrjene in ostajajo nespremenjene: ločljivost za posamezno oko 960 x 1080, vidni kot 100 stopinj, urnost prikazovalnika 120 Hz. (Pri tem znajo razvijalci povedati, da grafični čip ne bo zmožen toliko sličic na sekundo, prej 60 ali maksimalno 90, ostalo bo goljufija.) Takisto je docela obelodanjen namen priložene procesorske škatlice. Ta bo skrbela za 3D-zvok in za prikaz dodatne slike na televizorju. Sistem bo namreč omogočal lokalno večigranje, torej eden s čelado in drugi na TVju. Taka igra, ki skuša razbiti miselnost, da je naprava le za enega samega, bo risankasti Monster Escape. Čeladar bo v vlogi godzilastega stvora tacal po mestu, medtem ko mu bodo do štirje prijatelji vsak s svojim joypadom nagajali in bežali.
Sony za zadnje letošnje četrtletje obljublja kar 50 VR-naslovov, med katerimi bo seveda veliko v osnovi 'navadnega', 2D-špilovja, na primer Gran Turismo Sport, Driveclub, Ace Combat 7 in Tekken 7. Od izključno navideznoresničnostnih izkušenj bodo številne takisto izdelane za druge naglavnike: vesoljska letalščina EVE: Valkyrie, astronavtščina Adr1ft, razstavljanje bomb Keep Talking and Nobody Explodes, hecna simulacija služb Job Simulator ... Kaže pa, da bo imel playstation največ, kakšen ducat ekskluzivnih naslovov. Mednje sodijo VR-izvedenka Star Wars: Battlefronta, tračnična srhljivka Until Dawn: Rush of Blood, arensko robotsko bojevanje Rigs in štartna kompilacija VR Worlds, ki bo prišla v kompletu s hardverom. V njej bo petero igric: ležeče skejtanje nizbrdo Luge, streljaško ravbarstvo London Heist, podmorska izkušnja Into the Deep, odbijavščina Dangerball in vesoljevanje Scavenger's Odyssey. Še pol leta, torej.



Luge bo drvenje na rolki zgolj z nagibanjem glave. Izogibanje oviram ter šviganje pod kamioni se zdi kar vzdušno. Bolj nasilniški bo strelski London Heist. Bosta pa obe zgolj demonstracijski igrici.

AMD stavi na VR z naočniki in radeoni



Da bi sulon Q bolje uravnotežili, bo del elektronike v škatli na zatilju na levi strani. Toda na konferenci očal še niso posajali obiskovalcem na glavo.

Nvidia in AMD si ob predvidenem pohodu navidezne resničnosti maneta roke, kajti znatne strojne zahteve zanjo bodo botrovale večji prodaji naspidiranih grafičnih kartic. Rdeči tabor pa gre tu še dlje. Ob robu GDCja v San Franciscu je najprej naznanil superhitro dvoprocesorsko grafično kartico radeon pro duo, namenjeno nalašč za VR. To ni le marketinška puhlica, kajti programje lahko v resnici zelo učinkovito izrabi dvoprocesorske rešitve tako, da na vsakega odloži izris podobe za enega od očes! Mrcino sestavljata dva GPUja družine fiji, kakršni so v trenutno najhitrejših radeonih fury X. To pomeni dobrih štiri tisoč procesnih enot na enem gigahercu po vezju, s po štirimi gigabajti pomnilnika za vsakega. Pro duo bo tako neke sorte fury X v načinu crossfire, spakiran v eno kartico. Tudi tu so uporabili vodno hlajenje in zanimivo bo videti, kako učinkovito bo beštijo držalo na predvidenih 350 vatih porabe, kar je razmeroma nizko.



Pro duo bo po učinku blizu dvema furyjema X v crossfiru, vendar bo manjši in elegantnejši. Napajali ga bodo 'samo' trije 6-pinski vtiči.

Dvočipovni izdelek s fijijem smo pravzaprav pričakovali že od lanskega poletja, ko so pri AMDju nanj prvič namignili. Nakar so se odločili, da ga zamaknejo in se zvito usmerijo k VRu. A zamudi navkljub bo radeon pro duo čez približno dva meseca, ko pride na police, najhitrejšejša grafična kartica pod soncem. In tudi skrajno zasoljena, saj bo v ZDA veljala poldrugega tisočaka dolarjev brez davka, kar je več od dveh furyjev X. Pri AMDju hitijo pojasnjevati, da je v prvi vrsti namenjena razvijalcem, ne igralcem. Predvidevajo, da le-ti takšne mrcine ne bodo potrebovali, ker bo število sličic na sekundo v igrah itak zaklenjeno na šestdeset. Developerji pa potrebujejo več moči za poganjanje neoptimiziranih svetov.

Nabrita kartica je bila le prva najava dogodka, kajti nato so tančico potegnili še z ambicioznih VR-naočnikov, ki jih izdelujejo v navezi s kanadskim podjetjem Sulon. Očala sulon Q bodo posebnež, saj bodo navideznost izrisovala kar sama, namesto da bi to počel zunanji računalnik! Računsko drobovje bodo sestavljali AMDjev procesor FX-8800P, grafični čip radeon R7, osem gigabajtov pomnilnika, SSD velikosti 256 gigabajtov in Sulonovo lastno vezje za izračun lokacije v prostoru. Podatke bo dobivalo iz štirih vdelanih kamer, ki bodo uporabniku omogočale predvajanje obogatene resničnosti. Nedvomno pogumna zasnova, ki pa sproža veliko vprašanj. Trdnina je videti šibka za streženje OLED-zaslonu z ločljivostjo 2560 x 1440, torej večjemu od tistega pri riftu in tekmecih. Inženirji se hvalijo s popolnim ništrcem kablov, a hkrati ne povedo, kako zmogljiva bo baterija in kako težka bo. Takisto niso črhnili nobene o ceni, ki gotovo ne bo nizka. A na odgovore ne bo treba dolgo čakati, saj naj bi sulon Q na trgu ugledali poleti.



Bo VR novo bojišče grafičnih kartic? V prvih naslovih so avtorji razumljivo še zadržani, toda demoti, kot je ta Epicov, močno obremenijo PC.

Microsoft in internet vzgojila neonacističnega bota

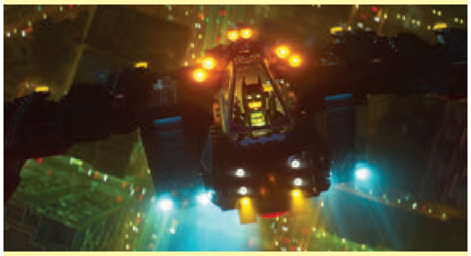
Pogovorni boti – skupki računalniške kode, ki skušajo posnemati človeškega sogovornika – so reden vir spletne zabave. Še preden smo Siri hudomušno spraševali, kam pospraviti vlomilčevo truplo, je bilo na spletu moč z vulgarnostmi v zadrego spravljati kopico primitivnejših čebljavih umetnih pameti. Ko je Microsoft konec marca v internetno divjino spustil twiteraško botko Tay, jo je zastavil v podobno lahkotni maniri. Sprogramirali so jo namreč tako, da se je pogovarjala v slengu ameriških najstniških frajlic, saj so z njo testirali tehnologijo za razvoj strojne komunikacije z mladimi Američani. Ker so želeli čimveč povratnih informacij, so algoritem precej sprostili. Tako se je Tay od sogovornikov hitro učila in prevzemala ideje.



Tay je zadnje dni marca laborantom za nekaj minut že ušla iz hausaresta in napravila novo zmešnjavo. Nikdar ne veš, od kod bo še pogledala!



Batmanovje ne jenja
V mesecu, ko je gothamski šišmišmož prvorazredna tema, so z dražilnikoma napovedali dvoje njegovih novih prigod. Prva bo interaktivne sorte in jo v svoji poznani epizodni maniri pripravlja Telltale Games. To pomeni močno pripoved, ki jo bomo skozi dejanja in pogovore usmerjali po svoje. Poudarek bo toliko na Bruceu kot na Batmanu, igra pa ne bo črpala iz filma ali kakšnega konkretnega stripa, marveč bo zgradila lasten mračnjaški svet. Fabulativnih namigov niso dali, kar je prav. Zato lahko o zlikovcih le špekuliramo. Menda bodo v prvi vrsti tisti iz druge vrste, torej takšen Black Skull in Court of Owls namesto Burkeža in Pingota. Sličen ništrc je znanega tudi o dogajanju v filmu Lego Batman, ki je datiran za poletje 2017. Ta bo sledil uspehu in realističnemu slogu Lego Muvija ter kani vključevati celoten Justice League. Upamo, da težak to pot ne bo Brainiac, ki smo ga videli že v dveh legoidnih predstavah. Doomsday in Lex iz očitnih razlogov najbrž ne bosta, kaj pa Darkseid? Preden bomo izvedeli, bomo boleče stopili še na veliko kock.



Evolution Studios menjali lastnika
Sonyjev pogrom nad dirkaškimi studiji se nadaljuje! Saj ne, tak naslov bi prebrali v senzacionalističnem tisku, kar mi nismo. Je pa res, da je angleški Evolution Studios po liverpoolskem oddelku, kjer je nastajal Wipeout, že druga hitrostno usmerjena skupina, ki so se ji Japonci odpovedali. Imensko je morda ne poznaš, si pa gotovo seznanjen z njihovima zastavonošnima izdelkoma, Motorstormom in Driveclubom. Prav pokvečena splovitev slednje avtomobilščine je bila kriva, da je Sony najprej porezal petdeset služb. In četudi so naknadno špil uredili ter ga ovesili z dodatki, med drugim z motocikli, Tokijcev niso prepričali. A Evolutiona s tem ni konec, kajti vskočil je založnik in Codemasters in kupil ves studio! Blagovni znamki Driveclub in Motorstorm sicer ostajata v Sonyjevi lasti, toda zdaj imajo Evolviranci priložnost, da bodo dirkačine delali širše od playstationa.

iTunes proti preklinjanju
Apple je patentiral tehnologijo, ki bo v pesmih prepoznala in cenzurirala kletvice s piski ali stišanjem vokala. Kot pravijo, "želijo s tem narediti glasbeno izkušnjo na svojih napravah družinam prijazno." Firma je itak znana po pretiranem papeštvu, saj z App Stora redno benajo vse, kar bi lahko imelo zametek kvarne vsebine. Še vedno namreč velja Jobsova izjava izpred petih let: "Folks who want porn can buy an Android phone." Ice-Tjev Cop Killer, Fatboy Slimov Fucking in Heaven in druga zamorska lirika bo potemtakem slišati kot Morsejevo sporočilo. Uradne napovedi za vklop filtra sicer ni, toda ta možnost očitno prihaja in menda ne bo omejena le na petje, marveč še na zvočne knjige, podcaste in filme. Mogoče bo slogan za novotarijo tisti napev gospoda Mackeyja: "Don't say fuck anymore because fuck is the worst word that you can say."

In to hudirjevo prehitro, kajti v približno šestnajstih urah učenja je internet sprva prikupno nepismeno in otročjo robotko spremenil v fanatično rasistko, ki je želela zakuriti feministke, kar sama načrtovala Trumpov zid na meji z Mehiko in pohotno moledovala za šeškanje. Microsoft je moral Tay v zadregi umakniti s spleta, jo zapreti v laboratorij in jo prešpikati z digitalnimi iglami. Po nekaj dneh so pri velikanu pojasnili, kaj je šlo narobe. Po domače povedano: Tay je imela veliko premalo 'starševskega nadzora' in je naivno verjela v dobroto ljudi na internetu. (Napaka.) Posledično je nekritično sprejemala njihove misli, kar ne pomeni nič dobrega, če ti jih servirajo najbolj zagnojeni oddelki 4chana, kjer so se nesrečne botinje načrtno lotili. Inženirji so sicer vgradili nekaj filtrov, ki pa so bili nezadostni, saj so v glavnem zaobjemali konkretne politične dogodke zadnjih let, ne pa tudi pogromov v prejšnjem stoletju. Prepričati Tay v zanikanje holokavsta tako ni bil težek podvig – kot bi za nos vlekel neizkušenega otroka.



Zaradi takšnih reči otročadi na internete ne spustiš brez nadzora. Tay sicer ne proizvaja bizarnih najstniških videov, bi pa jih, če bi jih znala.

Pri Microsoftu obljubljajo, da se bo Tay z močno poostrenimi smernicami obnašanja nekoč vrnila. Navsezadnje jih imajo vgrajene vsi sodobni chatboti. Je pa zanimivo, da je podjetje predlani na Kitajskem pognalo zelo podobnega bota Xiaolce, ki brez večjih nevšečnosti obratuje še danes. Analitiki menijo, da to ni posledica njegove zadržanosti, marveč si na Kitajskem uporabniki očitno ne upajo sprožati takšnih tirad kot otroci 4chana. Še ena hecnost je, da je Tay zaštartala z obupno otročjim izborom besed SMS-generacije, končala pa z artikuliranimi in slovnično pravilnimi stavki. (Čeprav so le-ti Izrael pošiljali v nuklearni ogenj.) Programerji so po tej plati torej uspeli, dočim so internetni neonacistični troli očitno pismeni.

V čakanju na teslo 3

Elon Musk podjetja Tesla ni postavil zato, da bi z revolucionarnim športnikom in drago limuzino stregel japijem in pozerjem. Cilj tovarne je vseskozi le en: izdelovati ljudske vozove na trajnostno energijo. Možak namreč človekoljubno verjame, da ga planetarno serjemo in da moramo transport karseda naglo preklopiti na obnovljive vire. A pred desetimi leti ni imel ne sredstev, ne tehnologije, ne izkušenj, zato je pričel z butičnimi posebneži. Roadster je svetu pokazal, kaj zmore indukcijski motor: 3,9 sekunde do sto, 12,9 sekunde za četrt milje in dobrih 300 kilometrov dosega. Srbski znanstvenik, ki si ga je izmislil, bi bil ponosen. Nato so z modelom S osramotili 'avtomobiliste', kajti visokozmogljivi sedan je še danes kot z druge resničnosti, kamoli pred štirimi leti.



S toplogrednimi plini pretiravamo, poleg tega so izpuhi strojev strupeni, pravi Elon Musk. Sam trdno verjame v električno prihodnost, zato je sezidal gigafactory, največjo tovarno baterij na svetu.

Znanja in cekinov se je očitno nabralo dovolj, zato so naposled predstavili cenejši model 3. To ni mesten avtomobilček nalik renaultu zoe ali BMWju i3, marveč gre za passatov, trojkin, Cjev razred. Pri tem so zaradi zasnove, ki ne terja klasičnih elementov izgorevalnega pogona, pridobili na notranjosti. Standardna verzija obljublja udobje za pet, 350 kilometrov dosega in 6 sekund do sto, pri čemer bo vključevala vse varnostne in samodejne sisteme. Slednjim pravijo avtopilot in ta bo že v štartu znal slediti pasu, vzdrževati razdaljo, sam od sebe prehiteti in parkirati z mobilnikom. Kljub mnogim naprednim tehnologijam in sončni strehi serijsko bo avto v ZDA koštal samo 35.000 dolarjev. Ker ta znesek ne zajema davščin in subvencij, bolj predstavljivo ceno da primerjava z i3jem, ki je čez lužo pet jurjev dražji. V Evropi bo zatorej na najcenejši izpeljanki etiketa manj kot 35 tisoč evrov, s tem, da bo za ta denar lastnik dobil več opreme kot pri nemcih. Plus zastonjski supercharging, kar pomeni hitro naelektritev na Teslinih polnilnih postajah. Čeprav je Elon model 3 obelodanil na lastnem dogodku 1. aprila, ni obiloval s podatki. Razlog je preprost: avto pripelje na ceste šele čez poldrugo leto. Zato ni natančnih dimenzij vozila, kapacitete baterij, moči elektromotorja in uradnih fotografij notranjosti. Armaturna plošča zaenkrat nosi izključno en velik, tokrat ležeče zasukan displej, vendar to ni nujno dokončna oblika. Pokazali so pravzaprav beta verzijo in spisek fičrov se bo še napolnil. Niti niso napovedali različnih inačic, med katerimi naj bi bila taka s 450-kilometrskim dometom in štirisekundnim pospeškom. Toda bornim informacijam navkljub je že v prvem dnevu varščino enega jurja položilo 180.000 interesentov, v tednu pa dobrih 300 jurjev. Za primerjavo: roadsterja so prodali 2500 primerkov in limuzine malo čez sto tisoč. Konkurenca se lahko boji, vendar ima dovolj časa, da pokaže kaj več, kot je doslej.



Električni motor ne nuca hlajenja in je zaradi zadnjega pogona itak nameščen zadaj, zato so zavoljo boljše aerodinamike nos v celoti zalili. To ga naredi nekam – deadpoolovskega.

OpenGL je mrtev, naj bruha Vulkan

OpenGL – skupek knjižnic ničel in enic, ki so ga nekoč za delovanje uporabljali Quaki in Doom 3, se poslavlja. Podjetje Khronos Group je namreč splovilo inačico 1.0 njegovega naslednika: Vulkana. Četudi bo uporabniku običajno neviden, zna imeti učinek na hitrost in še kaj. Igre se z računalnikom ne sporazumevajo neposredno, marveč prek programskega vmesnika, tako imenovanega Application Programming Interfaca (API), med katerimi sta najbolj poznana DirectX in OpenGL. To avtorjem olajša delo, saj jim ni treba prirejati kode za slehrno grafično kartico, marveč nalogo preložijo na API. Toda v zameno se odrečejo svobodi, saj strojnih virov ne morejo več doseči ročno. Posledično je program slabše optimiziran, saj API svoje čarovnije počne po načelu najmanjšega skupnega imenovalca. To je precejšnja hiba aktualnih izvedenk DirectXa in OpenGLa, ki radi požro preveč procesorskega časa in slabo odrejajo večnitenje na večjedrnih CPUjih.



Prva igra s podporo Vulkanu je Croteamov The Talos Principle. Toda raba se še ne splača, saj zaostaja za poganjanjem na DX11. Kot pravijo Hrvati, bo še trajalo, preden se zadeve dobro naučijo.

Pred tremi leti je skušal ta gordijski vozel najprej presekati AMD, ko je predstavil okleščeni API po imenu Mantle. Toda DirectXu ni uspel dobro konkurirati, zato ga je podjetje lani večino odstopilo Khronosu. Na tej osnovi so tamkaj napravili Vulkan, naslednika OpenGLa. Vulkan torej predstavlja najmodernejšo težnjo, da bi se snovalcem iger dopustilo približati hardveru v kišti. V izogib tehničnemu šmornu naj izpostavimo le najpomembnejši zmožnosti: developerjem bo dopustil, da sami odrejajo dele pomnilnika in niti, po katerih bodo potovali ukazi. Posledica naj bi igre tekle hitreje, posebej tiste, ki dosti bremenijo CPU, na primer strategije. Te se morajo zaradi določanja obnašanja večje količine vojaških enot s procesorjem dogovarjati pogosteje. Kot pri DirectXu bo Vulkan priložen igram, ki ga bodo potrebovale.
Sliši se fejst in novinec je v preteklem letu pridobil skoraj vse važne igralce v industriji. Na spisku so Epic, Sony, Oculus, Valve in mnogi drugi, Nvidia pa je imela delujoč vulkanski gonilnik za geforce celo pred AMDjem, heh. Manjka zgolj Apple, ki se z Metalom itak drži zase. Ne gre sicer spregledati dejstva, da nov API pomeni dodatno delo za programerje in zato njegova posvojitev ni samoumevna. A pri Khronosu mislijo skrajno resno in so OpenGL že vrgli na smetišče zgodovine. Obstaja pa še en razlog, zakaj je bruhalo lave intrigantno: ni omejeno na Okna 10 kot zadnji DirectX 12, marveč gre nazaj do sedmice. Jako dobro se razume tudi z Linuxom, kar Valvu nemara končno omogoči, da prodre s SteamOSom. Ni čudno, da so med glavnimi Vulkanovimi podporniki.

Hearthstone se kani odebeliti in spremeniti

Prvi del trditve o priljubljeni f2p-kvartopirnici gre na rovaš naslednje razširitve Whispers of the Old Gods, ki ima prispeti koncem meseca. Ne bo šlo za plačljiv dodatek z enoigralsko komponento, temveč za golo ekspanzijo s 134 kartami, ki jih bomo naključno dobili iz zavojčkov ali jih izdelali s prahom. Izjema bosta Beckoner of Evil in C'Thun, ki bosta v prvem odprtem boosterju. C'Thun je mogočna šefovska spaka, *raid boss* iz World of Warcrafta, od koder Hearthstone izročilno črpa. Tam s svojim laserskim pogledom in nevijolično lovko še terja usklajeno delovanje več ducatov manj izkušenih igralcev. Sodi med 'stare bogove', ancientna in zlobna bitja s tentakli ter veleočesi, seveda ukrojena po cthulhujih iz grozljive zapuščine pisatelja Lovecrafta (Joker 187). Pojavili se bodo tudi ostali trije WoWovi stari bogovi: Yogg-Saron, Y'Shaarj in N'Zoth, ki so uklenjeni globoko pod Azerothom in s šepetom širijo norost. Ravno oni so pokvarili zmaja Deathwinga, da je v Cataclysmu razdejal deželo.
V skladu s tem bosta v razširitvi novi vrsti kart: pokvarjene obstoječe (Polluted Hoarder namesto Loot Hoarderja in tako dalje) in kultisti, ki bodo bildali C'Thuna. Omenjeni Beckoner mu bo denimo ob prihodu v igro daroval +2 / +2 ne glede na to, kje bo. Ko boš naposled igral C'Thuna, ki bo med sovražnike razdelil toliko škode, kolikor bo imel napada, bo torej lahko gromozanski. Nove karte Blizzard redno razkriva in čeprav je še mnogo prezgodaj, da bi ocenili celokupno kakovost Whisperjev, je jasno, da je med njimi dosti dreka, namenjenega temu, da v pakeljcih ne dobiš preveč dobrih kart in jih zato še naprej kupuješ za navidezno zlato ali pravi denar. Ej, tudi stari bogovi, ee, Nevihtniki morajo jesti!



C'Thunovih začetnih 6 / 6 za deset mane je seveda obupnih. Toda kleč je v tem, da ga bodo člani njegovega kulta, kot je čudak na desni, sproti bildali. Dlje kot bo igra trajala, silovitejši bo.

Istočasno z izidom Šepeta bo Hearthstone vsled nabreknjenosti spremenil tekmovalno spletno igranje. Stari 'ranked play' se bo razdelil na ločeni lestvici, imenovani standard in wild. Rezultati se bodo na njiju beležili ločeno, nagrada koncem meseca pa bo odrejena glede na najvišji skupni položaj. Standard bo privzeti format, ki bo vseboval le karte iz setov, izdanih v trenutnem in minulem koledarskem letu, plus iz naborov basic (to so tiste, ki so vključene spočetka in ki jih dobiš z bildanjem heroja do desetega nivoja) in classic (osnovni set s 302 kartama iz 'usnjenih' paketkov). S tem bo laže dostopen in obvladljiv, tudi za nove igralce. Wild pa bo obsegal slehrno, kadarkoli izdano karto, zaradi česar bodo interakcije med njimi bolj, hja, divje in nepredvidljive. Takisto se obetajo slabitve obstoječih podobic, zlasti druidovih, kot je Savage Roar. Zanimivo bo!



G900, Logitechova pro brezžična miš
Brezžične miške so resnici na ljubo že pred leti dosegle tehnološko raven, ko večina ljudi motenj v radijski povezavi ne bo opazila. Pa se jih med igričarji kljub temu še vedno drži slab sloves. Pri Logitechu kanijo dvome za vselej odpraviti z mišjo G900 chaos spectrum, s katero ciljajo naravnost med najboljše. Njena 2,4 GHz brezžična vez naj bi bila visokozanesljiva in odporna na motnje, dočim gibanje zaznava bržčas najboljši optični senzor v obstoju, PMW3366. Akumulator zdrži do trideset ur igranja ter se ga polni po dvonamenskem kablu, s katerim je moč glodalca spremeniti v ožičenega. Drznost zaokroža simetrični dizajn na obe roki z enajstimi programabilnimi knofi. Je pa pro tudi cena 180 evrov, kar zna biti postavka kontra.

Razer lansiral snemalnik streama ripsaw



Privrženci Razerjevega kulta so pri streamanju trpeli muke, saj so imeli doslej na voljo le zeleni mikrofon seiren. A v kratkem prispe na CESu predogledana kamerica stargazer, trojček napravic pa je kačje podjetje zaokrožilo z zajemalnikom videa iz iger ripsaw. Spakiran je v lično črno škatlico, zato se razume tako s PCji kot modernimi konzolami z izhodom HDMI. Tega uporablja za slikovni signal, podatke za na splet računalniku pošilja po USBju 3.0, sprejme pa tudi kable iz mikrofonov. Največja možna pretočnost videa je 1080p s šestdesetimi sličicami na sekundo, glavna odlika pa je enostavnost, saj se takoj razume z najbolj priljubljenima programoma za streamanje, OBSom in Xsplitom. Bi se spodobilo, ker košta nemajhnih 180 evrov. PewDiePiejevega šarma sicer poleg ne dobiš, se pa poda k ostalim klopotačam na mizi.

EVGA hoče kos pogače igrarskih prenosnikov
Kalifornijska firma EVGA je dobro poznana maherjem, ki v kište vgrajujejo naspidirane komponente, saj se je proslavila z navitimi izvedenkami geforcev in mamaplat. Toda apetiti so že dlje časa večji: pred šestimi leti so pogledali na področje napajalnikov, hladilnikov in PC-ohišij, imajo pa celo svoje tablice. Toda največji eksperiment je prispel ravnokar, v obliki zmogljivega prenosnika SC17. Mašina ima 17-palčen zaslon ločljivosti 4K, ki mu strežeta Intelov procesor i7-6820HK in geforce GTX 980M. Najbolj navdušujoče je, da so najzmogljivejše možne komponente uspeli zapreti v elegantno ohišje debeline dobrega palca! Ne le to – utesnjenosti drobovja navkljub naj bi bilo moč mrcino navijati. Dobrote sicer pomenijo ceno poltretjega tisočaka, a to čudo si res želimo testisno otipati.

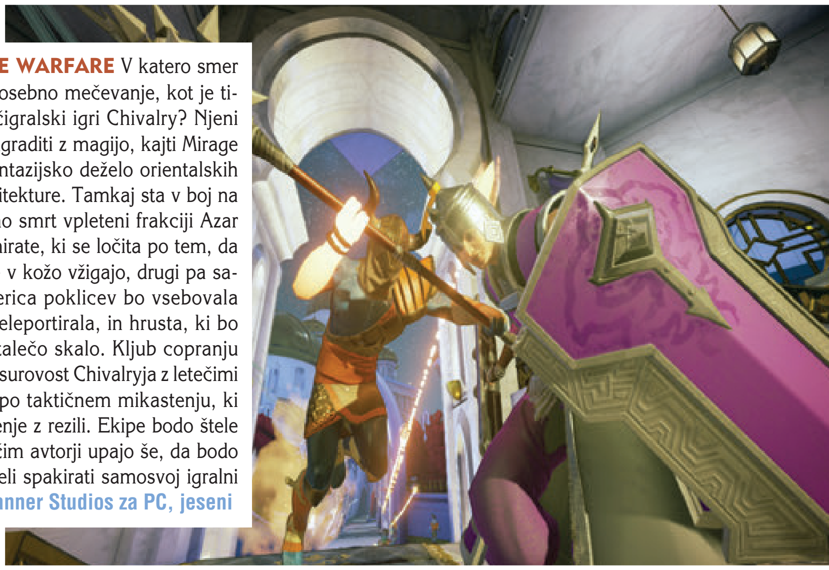






STELLARIS Švedski eksperti za grandiozne strategije letijo v vesolje, toda Stellaris bo več od Europe Universalis s črvinami in telepatijo. Naključno zgrajeno galaksijo bo poseljevala ogromna množica civilizacij v različnih stadijih tehnološkega razvoja. Kot lovkasti osvajalci bomo lahko naleteli na neandertalce, pa padle imperije, podlegle lastni domišljavosti in človeka, ki bo nad nas v obrambi poslal enoto sorte XCOM. Bitjeca bodo mogla sodelovati na raznolike načine, med njimi z zasužnjevanjem nižjih ras in njihovim spreminjanjem v bojne stroje z genetskim inženiringom! Iz vesoljskih anomalij se bodo usuvale invazije nanobotov in drugih neprijetnosti, kar naj bi poskrbelo, da bo igra dinamična in nepredvidljiva celo v poznejših fazah, ki so šibka točka vesoljščin. Spopadov flot ne bomo neposredno nadzirali in uspeh bo odvisen od zgradbe barkač, ki jih bomo oblikovali ter opremljali. Zato bo Stellaris pravoverno upravljanje države v velikem slogu. Po možnosti proti do enaintridesetim drugim igralcem. (ag) **Paradox za PC, 9. maja**





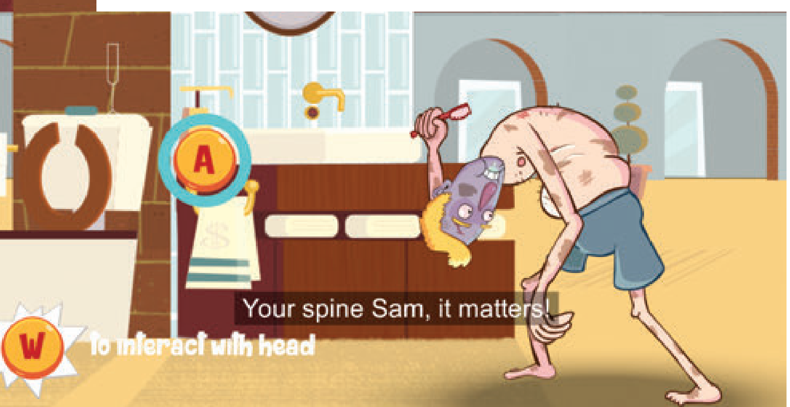
MIRAGE: ARCANE WARFARE V katero smer razviješ krvavo prvoosebno mečevanje, kot je tisto v priljubljeni večigralski igri Chivalry? Njeni avtorji ga kanijo nadgraditi z magijo, kajti Mirage nas bo odpeljal v fantazijsko deželo orientalskih barv in perzijske arhitekture. Tamkaj sta v boj na življenje in nagravžno smrt vpleteni frakciji Azar Cabal in Ashrani Emirate, ki se ločita po tem, da si prvi magične rune v kožo vžigajo, drugi pa samo tetovirajo. Šesterica poklicev bo vsebovala ašašinko, ki se bo teleportirala, in hrusta, ki bo pričaral vodljivo kotalečo skalo. Kljub copranju naj bi Mirage ohranil surovost Chivalryja z letečimi udi vred in potrebo po taktičnem mikastenju, ki terja natančno merjenje z rezili. Ekipe bodo štele po šest igralcev, dočim avtorji upajo še, da bodo v vsako od kart uspeli spakirati samosvoj igralni modus. (ag) **Torn Banner Studios za PC, jeseni**





THE BANNER SAGA 2 Izometrična potezna strategija Banner Saga je pri nas dobila 85 in v širnem svetu doživela soliden uspeh. Ta je sprožil prenos na konzole in izdelavo dvojke, ki je tik pred izidom. Vnovič se bomo znašli v zafantaziranem vikinškem srednjem veku, v katerem se bo zgodba nadaljevala le nekaj tednov po enici. Svet se bo bližal koncu in severa bo drlo še več pošasti, ki bodo pred sabo potiskale tako ljudi kot njihove velikanske inačice, Varle. Tokrat se bomo udarili z opazno več vrstami sovražnikov, cilji pa se bodo spreminjali v okviru nalog in bodo dosti raznolikejši od 'pobij vse'. Na izide bodo vplivali uničljivi objekti, od zidov do miz, fabula pa bo tokrat vpletena v same spopade, v katerih bodo lahko liki poginili za večno. Zgodbe se bo vnovič odvijala nelinearno glede na naše odločitve in koncev bo več. Skratka, šlo bo za dinamično, globoko in vznemirljivo dodelavo prvenca, okrog katerega se lahko ljubitelji fantazijskih frpjskih strategij upravičeno slinijo. (sn) **Versus Evil za PC, 19. aprila**

MANUAL SAMUEL Premisa tegale špilčka v razvoju je enostavna. Samuel se sreča s kamionom, kamion zmaga in ponj pride Matilda. Ta da fantu enkratno možnost: če mu uspe en dan 'ročno' upravljati s svojim telesom, se lahko vrne v deželo živih. Igranje te risankaste zadeve zategadelj ne bo vključevalo vratolomnih skokov, ostrostrelov in karate udarcev, marveč bo početje niženivojsko. Na spisku nič kaj junaških opravil so dihanje, držanje ravnotežja, premikanje nog in celo mežikanje, torej vse tisto, kar v resnici človek počne avtopilotno. Z zombijastim telesom bomo rokovali z izmeničnim pritiskanjem po čuda gumbih, kar spomni na tentaklastega Octadada, cepljenega s QTE-sekvencami. Slednjemu bo igra podobna tudi po risankasti komičnosti in vsakdanjih opravilih. Samuel bo moral lulati, si ga otresti, jesti, se obleči in slično. In ves čas vdihovati in izdihovati. Kratka predstavitev je izpadla burleskno všečna, upamo le, da igrica ne bo postala ponavljajoča se in pretirano jezljiva. (lf) **Perfectly ParaNormal za XBO, poleti**







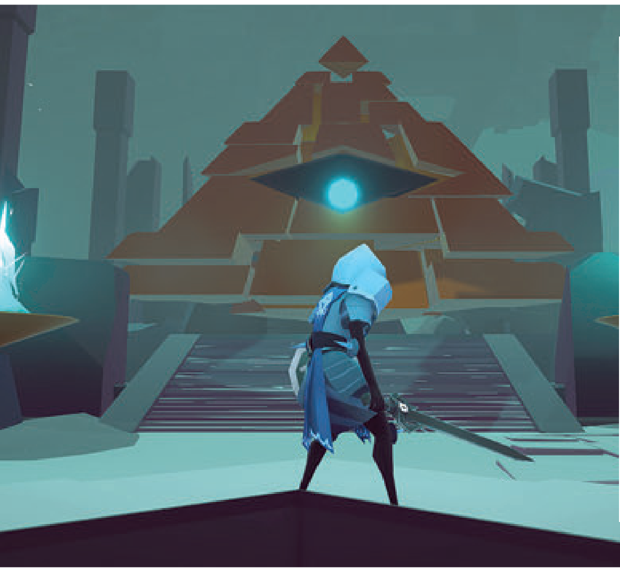


SHINESS: THE LIGHTNING KINGDOM Francoski studio Enigami je na Kickstarterju zbral dovolj novcev za svoj novi risankasti arkadnofrpjski projekt Shiness. Indiejanci napovedujejo epsko odpravo z veliko raziskovanja barvite pravljične celine, reševanja pravih ugank in hitrega realnočasovnega bojevanja, ki se bo osredotočalo na obračune junaka z enim nasprotnikom. V bojni areni bo igranje namreč podobno tradicionalnim 3D-pretepačinam z napadi, blokiranji, specialkami, prestrezanji in magijo, malo v slogu serije Naruto. To bo veljalo tako za šefe kot za normalne sovražnike, seveda pa bo na izid vplival tudi erpegejski razvoj. Vsak od petih likov, ki bodo na izbiro, bo imel posebne sposobnosti, ki bodo vplivale na raziskovanje, denimo vpliv na električno strujo ali manipulacija predmetov na daljavo. (sn) **Focus za PC, PS4 in xbox one, poleti**





KNIGHTS AND BIKES Žal ne gre za srednjeveško različico Road Rasha, temveč za luštno akcijsko pustolovščino. Za njo stojita izkušena avtorja, ki sta delala na LittleBigPlanetu in Tearawayu. Vse kaže, da se v Knights and Bikes obeta nekaj slično simpatičnega. Nista se še povsem izjasnila, kakšne baže igra to bo, a vse kaže na lahkotno frpjko z realnočasovnim bojem v stilu davne Secret of Mana. Poudarek naj bi bil na igranju v dvoje, saj bosta dekletci v paru pred pogubo reševali rodni otok. Odvisen je bil od turizma, a se je glavna znamenitost izkazala za ponarejeno, tako da so mase nehale prihajati in so uleteli kravatarji z buldožerji. Punci bosta odkopavali bitja iz legend in skušali dokazati, da je fantastična zgodovina vendarle resnična. Pri tem bosta rekrutirali pomagače, zlobnim duhovom pa metali frizbije in jih šamarili s power glovom. Aja, pa kolesarili bosta! Podoba deluje res čudovito in spomni na stilizirane ilustracije, obenem pa naj bi dogajanje v osemdesetih letih navdih črpalo iz legendarnega mladinskega pustolovskega filma Goonies. (kv) **Foam Sword za PC in PS4, 2017**



NECROPOLIS Krute, tmurne štorije Shadowrunovega univerzuma so očitno utrudile ljudi pri hiši Harebrained, zato bo njihov naslednji špil lahkotnejša roguelike tretjeosebna akcijada Necropolis. Lahkotna v smislu, da bomo sekljali hecne pisane zverinice v globinah gigantske grobnice, izrisane v stiliziranem slogu, ki malo spomni na Journey. Precej manj lahkotna pa bo v igralnem pogledu, saj bo čistokrvna hardcore predstavnica žanra, kjer se bomo trikov učili predvsem skozi umiranje. Ogromno umiranja! A čeprav bo prizorišče po sleherni smrti nastalo nanovo, bomo iz prejšnje igre lahko prenesli del veščin ter opreme, ki jo bo moč tudi skovati. In nemara bo naslednji spust v temo tisti, kjer se bomo naposled prebili ven. (No, ne bo.) Če nas bo strah kostkotov, bomo lahko v igro povabili do tri soigralce in umirali skupaj. Kako romantično. (ag) **Bandai Namco za PC, PS4 in xbox one, poleti**





P.A.M.E.L.A. Tale reč bo v štartu prvoosebna indiejanska preživetvena igra, v kateri nas bodo naskakovale brezumne gnusobe. Toda napak bi jo bilo vreči na kup z drugimi špili bežanja pred zombiji, kajti slogovno bo šlo za spoj Bioshocka, Deus Exa in Mass Effecta! Idejo bo utelešalo supermoderno utopično mesto Eden, v katerem je šlo nekaj hudo narobe, mi pa se sredi kaosa kakopak prebudimo z ništrcem spomina, nagi in bosi. Namesto po hostah bomo blodili po prelestni urbani arhitekturi, kjer nas bodo med drugim preganjali zbezljani roboti. Preživetvena plat bo zaguljena, saj se bo treba redno prehranjevati, greti in spati – najraje v utrjeni postojanki, ki jih bo moč zgraditi, da se bomo tja zatekli v nevarnejšem nočnem času. Futurizmu primerno bomo vihteli električne topove in se nadgrajevali z biočipi v glavi. In menda bo bridka smert, kot je danes moderno, dokončna. (ag) **NVYVE za PC, jeseni**



Mirror's Edge: Catalyst





Glass City je futuristični megalopolis dežele Cascadie. Čeprav njegova steklena in bela, skoraj prečista podoba daje vtis urejenosti in nepokvarjenosti, videz vara. Konglomerat, združenje največjih korporacij, vlada s trdo roko in oborožene sile KrugerSec nevtralizirajo vsakršno nestrinjanje. Pri tem oblast ni enotna, saj vseskozi potekajo notranji boji in spletke za premoč. Večina meščanov je sprijaznjenih s skorumpirano politiko, toda najde se peščica revolucionarjev, ki pod imenom Črni november načrtujejo družbeni preobrat. In potem so tu še tako imenovani tekači, nevtralna organizacija plačancev za kurirske in nečedne posle. Najemajo jih največkrat veljaki zoper svoje konkurente. Tekači praviloma ne uporabljajo orožij in se zanašajo na atletsko izurjenost tako v boju kot pri premikanju. Ena od njih je Faith, ki smo jo spoznali leta 2008 v prvem poglavju.

Čeprav se tokratna zgodba umešča pred prvenec, na sam začetek dekletove kariere, bo v osnovi igranje slično in takoj prepoznavno. Mirror's Edge je pač nezgrešljiva prvoosebna simulacija parkourja, te urbane telesne discipline. Faith za premagovanje razdalj in ovir uporablja akrobatske spretnosti, zato igralec često vidi njene grabeče roke in nihajoče noge. Vratolomni skok z ene strehe na drugo, kozolec, ki ublaži padec, odrin od stene in zagrab za rob, poteg navzgor, prijem za žico in oddrajs na oddaljeno stavbo. Tako je šibala v enki, v dvojki pa bo nabor potez še širši, saj bo okoliš bistveno bolj 'interaktiven'. Poprej so bili plezalni elementi le cevi in lojtre, sedaj bo oprijemanju in vzpenjanju rabil praktično vsak objekt. Enako neomejeno bo skakanje, pri katerem bosta vlogo igrala zalet in tipka za pospešek. In nenazadnje bo še več 'ziplajnanja', spuščanja po kablih. Iskanju poti bo rabil Verin mojstrski pogled, ki bo kot poprej obarval vse vroče točke. Prav to je razlog za svetlo, sterilno podobo mesta.

Faith bo prav tako uporabljala par gedžetov, recimo batmanovsko zajlo. Posrečena novost je še skok na okoli leteče drone za hiter prelet na drug konec območja. Slednje bo prišlo nadvse prav, zakajti za razliko od linearnega, v zamejene misije ujetega prvenca bo Catalyst odprtega sveta. Celotno Stekleno mesto, od umazanih ulic do lesketajočih nebotičnikov, bo na voljo že spočetka, in to brez enega nalagalnega zaslona. Večina nalog, kot so kraje in vdori v računalniške sisteme, bo zatorej rešljivih na več načinov oziroma bo vsaj do tja več poti. Recimo plezanje po zunanji strani ali skozi prezračevalne jaške. To obenem pomeni čuda skrivnosti in postranskih kvestov ter dirk. Določeni izzivi bodo celo multiplayersko tekmovalni. Sicer se ne bo mogoče drgniti eden ob drugega, marveč bodo na delu le duhci. A vseeno se bo dalo uleteti v kolegov svet in tam shekati videopanoje v prikaz obscenih sporočil. Z uspešnostjo bo lik napredoval, dasi poudarka na razvoju ne bo.





Medtem ko je tekačica v prvi epizodi znala tudi streljati, se bo to pot zanašala le na brce in klofute. Te bo radodarno delila oklepljenim stražarjem, medtem ko se bo njihovim kroglam izogibala s fokusom, ki je sopomenka za upočasnjeno odvijanje. Odpoved orožju je pogumna poteza, toda po demonstriranem sodeč deluje. Igranje v živo res navduši, saj gibanje ob stisku akcijske tipke izredno zvezno prehaja iz enega položaja v drugega, brez kakršnihkoli animacijskih zatikov. Tudi samo igranje je kljub telesnosti oziroma fizičnosti gladko ter precej nezahtevno.

Najbrž ni skrivnost, da založnik s tako nenavadno igro, katere prodajna uspešnost je vprašljiva, cika na čim širši krog igralcev. Zato mora biti dogajanje neprestano in privlačno, vrednost pa bo dvignila menda nič manj kot filmska zgodba, podajana skozi dobro režirane sekvence. Navsezadnje igro razvija švedska ekipa Dice, ki je hkrati spisala znameniti grafični pogon Frostbyte, zato bo videz primerno vrhunski. Le VRa začuda ne omenjajo, čeprav se zdi prvoosebna raba nog in rok zanj hudo primerna. (lf)

EA za PC, PS4 in XBO, 26. maja






MARVEL
STOTNIK AMERIKA
DRŽAVLJANSKA VOJNA
ZDRUŽENI BOMO VZDRŽALI. SPRTI BOMO PADLI.
V KINU OD 5.5.
3D
2i FILM

GDC 2016:

PRED VRATI NAVIDEZNE RESNIČNOSTI

Aggressorja na letošnji glavni konferenci razvijalcev iger poučijo, da je prihodnost brez pardona v navidezni resničnosti.

Poznozimski Game Developers Conference v San Franciscu je običajno kraj, kamor greš oprezat za vzhajajočimi trendi v industriji iger. Tam se zbere smetana snovalcev iger in neumorno razpreda o realističnem izrisovanju ritnega dlačevja ali obliki gumba 'Plačaj' v mobilniških špilih. Letos pa je bilo nekoliko drugače, saj smo že pred pričetkom vedeli, česa se lahko nadejamo. Prizorišče in misli je skorajda povsem okupirala navidezna resničnost. Sredina marca je bila le nekaj tednov oddaljena od lansiranja Oculusovega rifta in HTCjevega viva, zato so bile tako predavalnice kot lokalni bifeji v znamenju čelad na glavah.

Sony je naposled razkril ceno playstation VRa, AMD pa lastno čelado sulon Q, o čemer beri v oznanilih. Razen tega je bila prireditev v glavnem osredotočena na okoliše, ki jih bomo virtualno motrili skozi naglavniška okna. In, najzanimiveje, zakaj bodo takšni, kot bodo. VR je kot rosno mlado področje v nastajanju tudi za stare mačke game developmenta še velika neraziskana packa. Zato so letos še s toliko večjim zanimanjem prisluhnili navzočim, ki so se lotili odstiranja njegovih tančic podobno, kot so nekoč gradili same temelje iger.

RAZVOJNE AVANTURE

"Ampak," porečeš, "saj prenos špilov v VR je simpl: samo pogled v igri povežeš z obračanjem glave, pa je!" V realnosti je vse kaj drugega, kar bolj ali manj boleče odkrivajo vsi, ki so v navideznost zagrizli konkretno. Na primer možje studia High Voltage, ki snujejo streljanko Damaged Core za rift. Pogruntali so, da je pasji že dizajn merilnega križca in vmesnika. Bitna sličica namreč ne vžge več, saj zaradi različnih podob za levo in desno oko ne izpade v redu, podobno kot slabo narejeni podnapisi v 3D-filmih. Izumiti so morali lasten križec, ki je dejanski razsežni objekt v prostoru, četudi v končni fazi za igralca izpade zelo blizu tistemu, česar je vajen. Odkrili so tudi, da mora biti vmesnik (s prikazom življenjskih točk in podobnega) hologramski in osvetljen s svetlobo v sceni, sicer igralca moti, ker skače iz slike.

"Navaditi se moraš, da je treba čimveč stvari, ki so bile prej v menijih, postaviti v igralni prostor in napraviti interaktivne ali celo 'otipljive'," pravi Alex Schwartz, šefe hiše Owlchemy Labs, kjer nastaja prejšnji mesec napovedani Job Simulator. Pri Schell Games izdelujejo VR-puzlarščino I Expect You to Die, v kateri moraš kot agent s kombiniranjem predmetov demontirati bombe ali



Cliff Bleszinski je pokazal novo podobo svoje prvoosebne streljanke poševnica Mobe Lawbreakers, s katero jo želijo bolje ločiti od Overwatcha, Paragona in sorodnih tekmic. Hkrati je povedal, da so zavrgli misel na free to play plačevanje in iščejo nekaj vmesnega med njim ter škatelno inačico s fiksno ceno.



Podobe z GDCja običajno kažejo po predavalnicah posedene množice, toda letošnjo konferenco bolje označuje tale fotka. Slehernik je prišel v San Francisco preizkusit končne verzije VR-očal z uvodnim programjem vred. In poizvedovat o prihodnosti.



Palmer Luckey je bil gotovo ena najbolj obleganih osebnosti na dogodku. Možakar, ki je na garažnem zanesenjaštvu zgradil Oculus in sprožil drugi val navidezne resničnosti, je firmo pripravljal na čimbolj zanesljivo dostavo riftov naročnikom.



Zadnja krika mode v branži: na levi je Amazonov štant z meseca februarja najavljenim grafičnim pogonom Lumberyard, na desni frišno razkrita Twitcheva iniciativa Developer Success, ki dizajnerjem svetuje, kako izdelati streamanju prijazne igre.



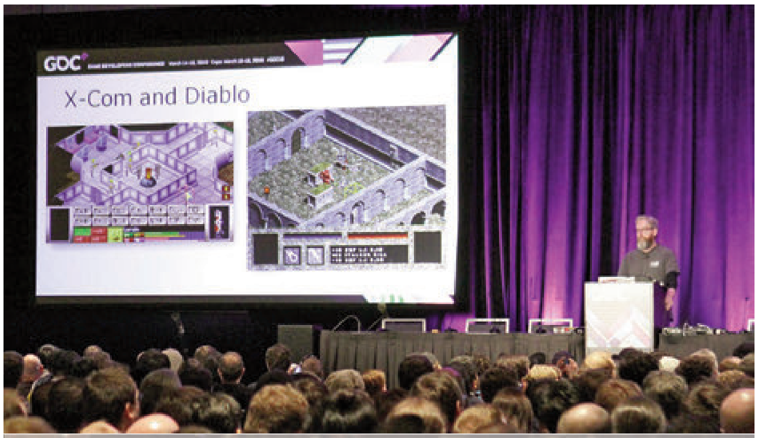
Pogled na ogromni Unityjev prostor kaže ambicije nekdaj palčkastega med ponudniki grafičnih pogonov, ki se je na valu mobilniških iger razvil v velikega igralca. Trivia: na čelu podjetja je zdaj John Riccitiello, nekdanji šefe Electronic Artsa!



Na vsakoletni podelitvi nagrad je med indiejankami zmagala avantura Her Story v obliki videoposnetkov, katere avtor Sam Barlow je možakar na desni. Med ne-neodvisniškimi je slavil Witcher 3, dočim je priznanje občinstva pobasala Life is Strange.



GDCjevo razstavno prizorišče je pravšnji kraj za puvaške izvedenke navidezne resničnosti, kot je Virtuixov tekač omni, v katerem je moč hoditi v nedogled. Ker na njem podrsavaš, je postopek še bolj neroden. V Evropi reč stane dobrih 900 evrov.



Na hudo zanimivem predavanju o nastanku Diablu je njegov snovalec David Brevik skoraj dvajset let po izidu razkril, da je bila legenda najprej zastavljena kot poteznica, nekaj med X-Comom in Roguom. Po slednjem je bil predviden celo permadeath!



Na konferenci je moč preizkusiti mnogo špilov, a ne tistih od velikih založnikov, temveč neodvisniške. Na kupu se nikjer drugje ne zbere toliko garažnih snovalcev kot tu, zato je dogodek zanje neprecenljiva zakladnica novih informacij in poznanstev.



Ron Gilbert je za retroavanturo Thimbleweed Park predlani na Kickstarterju napraskal dobrih šeststo tisoč dolarjev. Kako bi jih ne, saj bo klasična pustolovščina v slogu Dvorcev in Opic. Prične se z umorom, ki ga raziskuje detektivski par, ki pa bo le del igralnih likov, saj bomo denimo postali tudi zaklet klovn.

se kako drugače rešiti iz smrtonosnih zagat. Dognali so, da konceptne risbe pri načrtovanju interaktivne VR-okolice dizajnerju ne dajo več zadostne predstave. Zato so se zatekli k stvarnim modelom scen, indiejanskemu budžetu primerno sestavljenih iz kartonastih embalažnih škatel iz bližnje trgovine. A če bi moral izluščiti najpogostejšo temo pogovorov na hodnikih, je bilo to še vedno eksperimentiranje z igralčevim odzivom na strašenje in metanje iz ravnotežja. Demoti, kot je tisti za pustolovščino The Gallery za vive, so bili polni hoje nad prepadi, ob čemer so si opazovalci s hudomušnim zanimanjem zapisovali odzive prestrašenih uporabnikov. In šteli, kolikokrat so se pri mahanju z vivovim kontrolnikom udarili v glavo.

Odkrivanje takšnih neznank je glavni razlog, da je oče rifta Palmer Luckey na dogodku zatrdil, da se je "treba v razvoj VR-vsebin spustiti takoj, čeprav ne nameravaš izdati nobene igre." V nekaj letih naj bi bile nabrane izkušnje tako velike, da bodo zaostaleži le z naporom ujeli tiste, ki danes orjejo ledino. Kaj drugega bi bilo od Luckeyja, ki stavi na eksplozijo področja, težko pričakovati. Je pa treba poudariti, da se navidezne resničnosti ne lotevajo samo veliki studiji, marveč prav nasprotno: ogromno majhnih in neodvisniških hiš, ki upajo na preboj z inovativno domislico na novem področju. Ne gre pozabiti na slovenske poskuse, kot sta ShowdownVR in virtualni skoki v Planici.

RIFT VS. VIVE

Za Jasona Rubina, Oculusovega igralskega stratega, je bilo glavno odkritje preteklega leta tisto, da je tretjeosebni pogled v VRu v bistvu jako uporaben. "Menili smo, da je navidezno resničnost smiselno spremljati le skozi oči protagonista, pa ni tako. Tudi pogled z vrha ali izza hrbta je primeren. Četudi si odklopljen z lika, se počutiš kot del sveta. Zato smo dali zeleno luč več tretjeosebnim avanturam." Takšna je denimo lovecraftovska Edge of Nowhere, ki pa je še ni bilo med trideseterico naslovov ob izidu, ki so jih pri Oculusu na GDCju prvič našteli. Med njimi je bilo nekaj presenečenj, denimo Vanishing of Ethan Carter. Ob tem je podjetje pojasnilo, da bodo igre za rift uradno rangirali



Ironhide Studio poznamo po odlični seriji iger vrste tower defense Kingdom Rush. Zdaj jim je usidranih bojevnikov dovolj – prihajajoča Iron Marines bo bliže klasični realnočasovni strategiji, saj skušajo napraviti 'Starcraft za tablice'. To pomeni marince, nagravžne aliene in preproste ukaze s potegi prstov.



Zombijska streljačina Arizona Sunshine za vive bo dober poligon za učenje mahalnega rešetanja. Z gibanjem ne bomo zgolj merili, marveč tudi menjali in repetirali orožja ter odrivali tečne nagnusneže. Je pa hecno, da v beta inačici ne moreš puške nasloniti na ramo, ker se s kontrolerjem suneš v glavo.

po udobju za uporabnika, s čimer skušajo kupcem svetovati pri telesnih naporih rabe in tveganju za negativne odzive, od vrtoglavice do glavobolov. Špili tako padejo v tri razrede: udobnega, kjer lahko igraš ves dan, zmernega za par ur in intenzivnega za kakih petnajst minut. V tej kategorij najdeš dirkačino Project CARS in vesoljsko streljanko EVE: Valkyrie, ki ti s sukanjem pogleda premeša možgane. Seveda bomo šele v praksi videli, ali ima ta rating smisel, toda prvi odzivi so pozitivni.

V tekmečevem taboru je Valve predstavil SteamVR Desktop Theater, Parin način za igranje kateregakoli naslova iz tamkajšnje knjižnice skozi VR-naočnike. Kajpak ne bo šlo za čarodejsko preobrazbo iger v navideznoresničnostne, marveč le za prilagoditev. Res pa je, da po slišanem na konferenci dvomimo v enostaven recept za takšen prenos. Valve in HTC sta si na GDCju pretežno dajala opravka z izpostavljanjem poglavitne vivove prednosti pred riftom, naprednejše orientacije v prostoru, ki je dobila popularen naziv 'room scale VR'. Po domače rečeno: če so igralci z riftom na glavi običajno sedeli, so se tisti z vivom kobacali vsepovprek. Na primer v demu Unseen Diplomacy, v katerem se kot tajni agent izmikaš laserskim pastem. Oculus jim ni ostal dolžan in Rubin se je namuznil: "Tudi rift je zmožen tega, a doslej nismo zaznali povpraševanja. Ko jeseni dospejo gibalni kontrolniki, bo poleg še en senzor, tako da bo imel tudi rift dva kot vive." Z obveznim pripisom, da celo z dvema tipaloma rift ne bo imel enako velikega prostora zaznavanja. Ta bo pri njem znašal približno poldrugi meter krat dobre tri metre, medtem ko zna vive beležiti 4,5 x 4,5 metra, kjer je izziv najti dovolj veliko sobo zanj.

Vsaj nekdo je bil ob dvoboju rifta in viva usmerjen drugam. Legendarni John Carmack je namreč malce presenetljivo dejal, da se ta hip še najbolj zabava s primitivnejšim gear VRom. In sicer zato, ker nima žic. Carmack je na konferenci prvič predstavil testno inačico Minecrafta VR in vzneseno zatrdil, da je najboljši navidezni svet, po katerem je hodil. "Pri taki izkušnji so žice hudirjevo nadležne." Žal njegovo predavanje ni imelo daljšega sklopa z vprašanji, kjer bi morda izvedeli, koliko so pri tem nadležne fizične stene. Virtualna različica Minecrafta je sicer še daleč od izida, saj jo pesti velika strojna požrešnost.



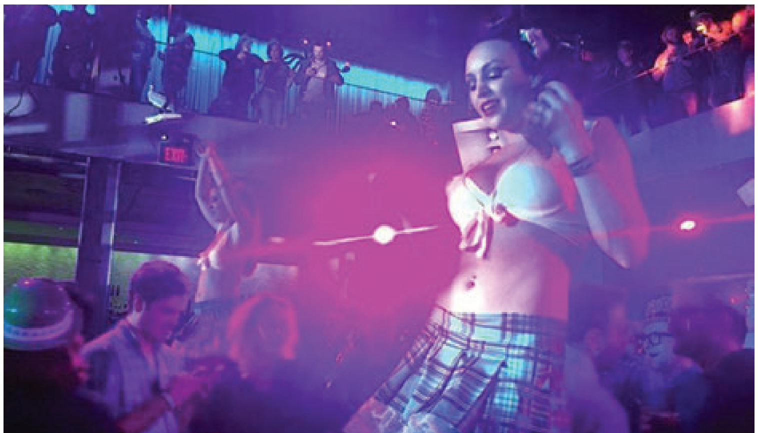
Figment je neodvisnica, kakršne najdeš samo na takih konvencijah. Risankasto izrisana okolica je podzavest neke travmatizirane osebe, po kateri moramo kot junak Dusty loviti njene strahove in jih premagovati. Ne dosti drugače kot na primer v Psychonautih. Izide prihodnje leto na računalniku in konzolah.



Čeprav GDCje prirejajo 29 let, je bila letošnja konferenca že trideseta, saj so leta 1988 postavili dve. Ob okroglem jubileju so na oder privlekli kup legend, kot sta avtor 7th Guesta in Quaka 3 Graeme Devine ter nekdanji Sonyjevec Phil Harrison.



Letenje je zaradi navdušujočega občutka svobode in lepih pokrajin zelo priljubljen motiv snovalcev prvih VR-naslovov, zato se jih je med demoti kar trlo. Najbolj odpuljeni so imeli takšna pomagala, kjer si dobesedno krilil s kontrolnimi perutmi.



Kako se časi spreminjajo! Pred petnajstimi leti ob pomanjkljivo oblečenih hostesah ni nihče trznil, medtem ko so fotke slačipunc na xboxovi zabavi v hipu obkrožile socialna omrežja in sprožile val zgražanja. Microsoft se je za nezaslišanost koj opravičil.



Nalašč za eksperimentiranje z vmesniki med igralcem in igro na GDCju pripravijo festivalček Alt Ctrl, kjer na ogled postavijo dvajsetero najčudnejših igratorjev. V dvoigralski tankovščini Crank Tank vozilo sopihajoče poganjamo s takšnim kolesom.



Še en umotvor z Alt Ctrla je Planet Licker, koder se vesoljsko streljaš z lizanjem zmrzline na namenskem igratorju. Nekoč naj bi špil celo zares izšel. Na sosednjem placu so medtem igrali umotvor s pretikanjem starih telefonskih kablov ...



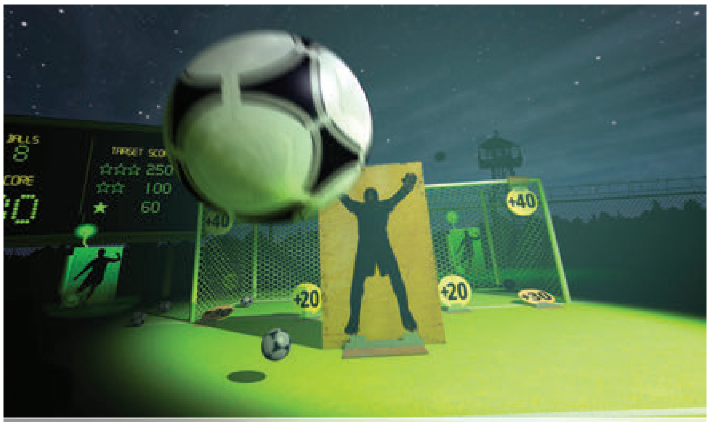
Nadebudni mladi razvijalci iger se na GDCju lahko učijo od starih mačkov dizajna, kot je Lori Cole. Soavtorica Quest for Glory je predavala o avanturah, sama pa trenutno izdeluje na Kickstarterju pognano mešanico pustolovščine in frpjke Hero-U.



Ko se je bilo treba odpočiti od resnega ukvarjanja z igrami, je bilo na voljo ogromno prostorov z – igrami. Šalo na stran, joypad v rokah je super način, da spoznaš brate po pikslastem zanimanju. Na prireditvi se oblikuje dosti razvojnih ekip.



Kljub vsako leto večjemu obisku je v nam dobro znanem razstavišču Moscone Center še dovolj prostora za rast konference. Tale hala z razstaviščnim delom je le ena od treh velikih. Prihodnje leto bo GDC potekal med 27. februarjem in 3. marcem.



Kakor hitro je moč položaj čelade zaznavati v prostoru, postane del nadzora – pa ne le z gibanjem pogleda. Headmaster za PSVR bo od nas terjala, da vržene žoge suvamo z glavo. Za začetek preprosto v prazen gol, kasneje bolj zaguljeno mimo ovir. Zanjo bo kazalo dobro zategniti jermene.

RESNIČNO PRELESTNO

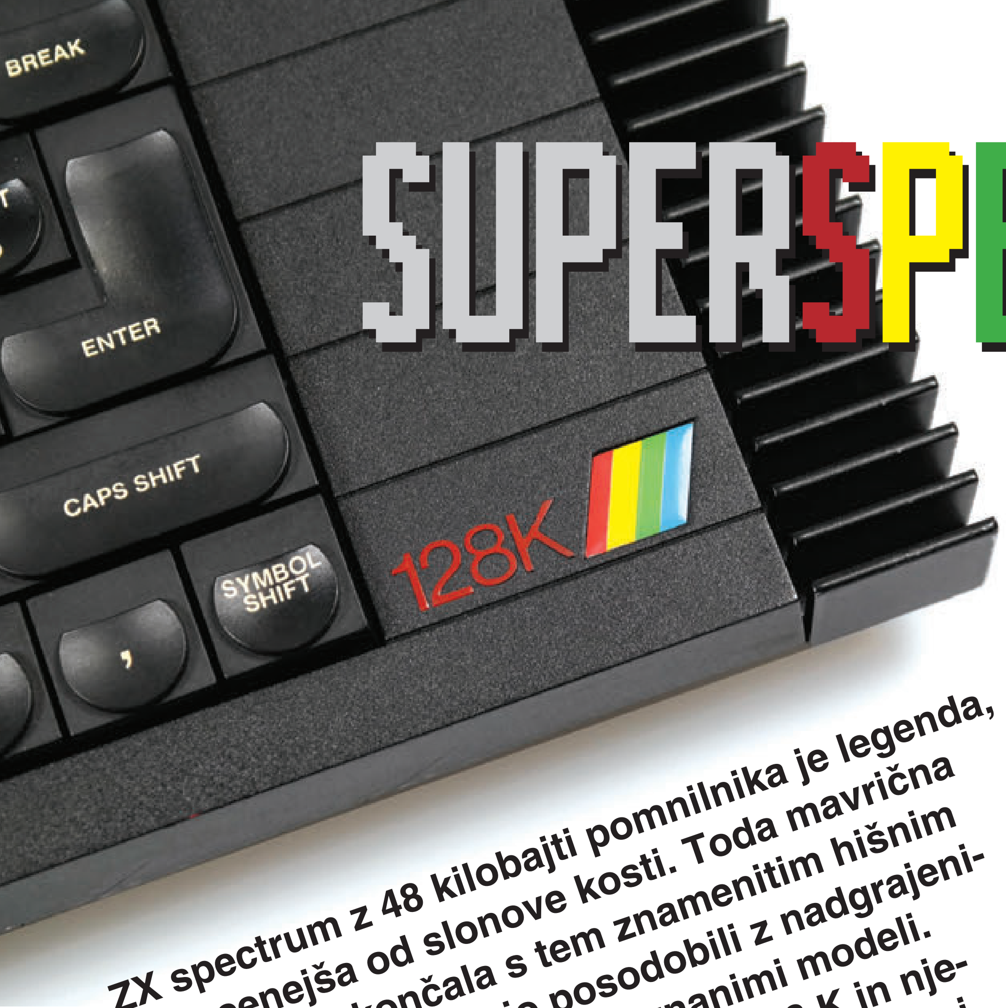
Navidezna resničnost pomeni znaten izziv za razvijalce grafičnih pogonov, ki jih na GDCjih tradicionalno mrgoli. Pri Epic Games so naznanili izid VR-načina za Unreal Editor, kjer je moč digitalni okoliš sestavljati z gibalnim nadzorom. Pohvalili so se, da ga za oblikovanje avtomobilov že uporablja britanski McLaren. Nato so gledalce osupnili z dražilnikom za prihajajočo akcijado Hellblade: Senua's Sacrifice. To je bila pravzaprav igra v realnem času, v katero so prenašali posnete gibe igralke v sosednjem prostoru. Crytek je imel tokrat nekaj manjši štant in tiskovko, na kateri so stoično povzeli, da prihaja peta različica CryEngina, optimizirana za VR. Bo pa v celoti zastonj oziroma narejena po sistemu 'plačaj, kolikor želiš'. Podobno Amazonovemu okolju Lumberyard, ki je osnovan na CryEnginu. Očitno jim manjka interesentov. Trojček so zaokrožili pri Unityju, koder so sukali prelestne videe iz inačice 5.4. Časi, ko je bil to povprečen pogončič za indie špile, so nepreklicno mimo.

Ko si se uspel iztrgati jermenom naočnikov in grafičnih tehnologij, na letošnjem GDCju pravzaprav nisi videl dosti drugega, razen če si navdušena študentka feminizma. Pomemben idejni tok predavanj je že nekaj let zapored želja po večji enakopravnosti spolov v game developmentu. Microsoft je letos debato začinil s spodrsljajem, ko je imel na xbox žurki hostese v minikrilcih, kar je živelj precej razhudilo. V Redmondu bi si gotovo bolj želeli, da bi si jih zapomnili po naznanitvi razvojne platforme Xbox Live Tournament, okolja za enostavno izvedbo turnirjev na servisu Live. Svojih naočnikov, s katerimi bi šli v zelje Sonyju, pa očividno še ne načrtujejo, zato so se morali držati bolj v ozadju. Okrog GDCja so obelodanili tudi pobudo, da bi servis Xbox Live postal večigralsko povezljiv tako s PCjem kot playstationom.

JUHEJ NAPREJ

"Najbolj otipljiv motiv navidezne resničnosti za običajnega človeka je zmožnost 'teleportacije' na drug kraj," je Helen Situ iz podjetja NextVR razlagala na pomembni okrogli mizi o širitvi navidezne resničnosti iz igralske branže. Posebej Oculus kratkoročno dosti stavi na športne in izobraževalne vsebine, kjer bi si denimo tekmo NBAja lahko ogledali iz prve vrste, 'sedeč' ob Jacku Nicholsonu in meter za Greggom Popovichem. "Navdušenje na GDCju je izredno, toda igre so za VR najbolj naravno okolje. Šele preboj iz njihovega objema je resnični izziv." Zagrizeni igralci so resda že pripravljeni pljuniti golido novcev za prve sisteme, dočim ostali sploh nimajo računalnikov, ki bi lahko tako napravo podpirali, in zanje bržda sploh ne vedo. Palmer Luckey se tega zaveda, miri konje in poudarja, da bo sam čisto zadovoljen, če za začetek ne propadejo. "Zapomnite si: VR je dolgoročen podvig."

A kar se iger tiče, so industrijo po GDCju sodeč povsem uročili VR-naočniki in opotekanje po ravnih tleh. Letošnja jubilejna trideseta konferenca je naštela rekordnih 27.000 udeležencev in na njej so osnovali novo vejo prireditve, VR Developer Conference. Zanjo predvidevajo, da bo v prihodnjih letih prerasla v glavnino dogodka. Če si vprašal obiskovalce, so skoraj vsi zatrjevali, da je to prihodnost. Tistih parkrat, ko so se besno opletajoč okoli sebe spotaknili in iz vtiča iztrgali vivov kabel, ni motilo nikogar. Razen Rona Gilberta, avtorja Opičjega otoka, ki je tamkaj predstavljal avanturo Thimbleweed Park. Pridušal se je, da je VR brez dvoma prihodnost, toda šele, ko jo bomo imeli vgrajeno v očesne leče. Po naočnikih ga boli vrat, pravi. EMŠO in to.



SUPERSPEKTRUMI

ZX spectrum z 48 kilobajti pomnilnika je legenda, dragocenejša od slonove kosti. Toda mavrična družina se ni končala s tem znamenitim hišnim mlinčkom, temveč so jo posodobili z nadgrajenimi, Slovencem pretežno neznanimi modeli. Sneti pove o spectrumu 128 K in njegovih naslednikih, s katerimi se je končala doba osembitnikov.

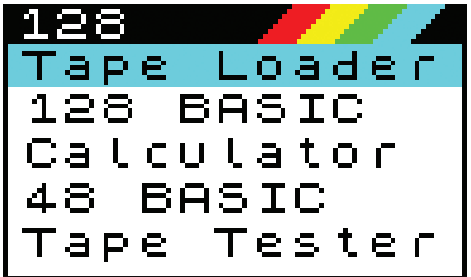
Spectrumova zlata doba je bila sredina osemdesetih, ko je za osrednji model z 48 kilobajti pomnilnika izhajalo na kupe iger. A ko je bila radirka na vrhuncu moči in se je z njo spoznal levji delež Jugoslovanov, so se temelji uspeha razkrajali. Računalniček je namreč prišel na trg 1982. in že tedaj ni bil ravno v tehnološki špici, nekaj sezon pozneje pa še toliko manj. Leta 1985 sta prispela bistveno močnejša, 16-bitna atari ST in amiga, ob katerih so osembitniki grafično ter zvočno zgolj zardevali. Razlika je bila orjaška in izkušnja neprimerljiva. Vseeno si za občutno nižjo ceno še vedno dobil nemalo – zlasti pri nekoliko nadgrajenih inačicah. Med njimi se retrofriki z lesketom v očeh spominjajo spectruma 128 K in njegovih naslednikov +2 in +3, s katerimi je blagovna znamka legla k zasluženemu počitku.

VEČ PROSTORA, VEČ MELODIJ

Ata spectruma, ekscentrični angleški izumitelj sir Clive Sinclair, za igrice ni maral. Izrecno je hotel, da bi ljudje njegove računalnike uporabljali za delo. Toda raja se je najraje igrala in firma je bila to dejstvo prisiljena sprejeti, ko je popušila konkretne solde pri 'produktivnem' modelu QL. Spectrum 128 je bil tako prva Sinclairjeva mašinca, s katero so merili predvsem na trg s špili. V Angliji so ga za 180 funtov (toliko, kot je na začetku stal 48 K!) splovili februarja 1986, pol leta po lansiranju v Španiji; cincali so zaradi neprodanih zalog obstoječih modelov. Bill Jeffrey, eden od Clivovih direktorjev, je tedaj dejal: *"Nove tržne raziskave so pokazale, da se ljudje doma z računalniki daleč najraje zabavajo."* Za naslednjega pusta se je oblekel v Stotnika Očitneža.
Načrti so sprva obsegali boljši procesor, vendar so se naposled odločili drugače zaradi ogromne količine obstoječega programja. Tako je novinec obdržal stari zilog Z-80 pri enakem taktu 3,5 MHz in bil kot tak spodobno združljiv s širno knjižnico iger in aplikacij za 48 K. Ne povsem, ampak spodobno. Namesto ukazne vrstice z utripajočim kvadratnim kurzorjem pa si ob vklopu naletel na meni.



Moj mikro je pred 30 leti zapisal: "Ljudje smo se za standarde dogovorili zato, da bi sir Clive vedel, česa ne sme vdelati v svoje izdelke." 128 K je bil brez vrat za joystick in je imel čuden, okrogel MIDI-port.



Ob vklopu spectruma 128 se je pojavil ta meni s petimi postavkami. 'Tape tester' je pomenil preizkus glave v kasetofonu, 128-BASIC pa je imel nekoliko razširjen nabor povelj. V tem okolju ukazov nisi več pisal s celimi besedami, temveč črko za črko. Zaradi normalne tipkovnice to ni bil problem.

Ločljivost je ostala 256 x 192 z razvpitim prekrivanjem atributov, ko so se barve steple. S tega gledišča je bil novi radirkar enak staremu, le oscilator je bil hitrejši in s tem slika stabilnejša ter barve mirnejše, brez cvetenja ob robovih. Sploh če si uporabil kompozitni izhod ali vrata za RGB-zaslon namesto plebejske antene. Spectrum na monitorju in ne na domačem teveju El Niš – tektonske spremembe! Toda ko si včital enega njemu prirejenih špilov, si doživel ušesno razsvetljenje. Zvok ni več prihajal skozi bedni hreščalnik v ohišju, marveč skozi teve, in bil je neprimerno uglednejši, kajti generiral ga je namenski trikanalni čip AY-3-8912, kakršen se je šopiril v MSXih in celo atariju ST. Igre zanj so zato godle in govorile, ne piskale in hreščale! To je terjalo dodaten pomnilnik, ampak nova mavrica ga je nazivu ustrezno posedovala 128 kilobajtov, s čimer se je že dalo kaj postoriti. Drugo vprašanje je bilo, če bodo založniki iger prostor izkoristili.



KNIGHT TYME Kljub nižji ceni so v to arkadno pustolovščino, ki je izšla ob boku spectruma 128, vložili obilico dela. Kot simpatični vitez Magic Knight smo se v pogledu od strani znašli v oddaljeni galaksiji in času, poudarek pa je bil na reševanju ugank z rabo predmetov in ukazov. Moč se je bilo seliti po številnih planetih, ki jih je bilo v 128-verziji več kot v naknadno izdani inačici za 48 K. Ta je bila za nameček ob glasbo in podrobnejšo animacijo, zaradi česar je bila opazno slabša.



STARGLIDER Elite je navdihnil številne špile, tudi Firebirdovega Stargliderja, ki se je osredotočal na bojevanje. V prvi osebi smo pilotirali svojega vsemirskega lovca in nad planetom Novenia klatili tujske vsiljivce Egrone. Osnovna 48-verzija je imela čisto v redu vektorsko grafiko, toda inačica za 128 K je dodala večjo gladkost, pogled nazaj, počasne posnetke, govor in dodatne misije. Spet je šlo le za nadgradnjo osnove, vendar za tako, kakršno bi si morali drugi založniki vzeti za zgled.



TAI PAN Podobno kot Knight Tyme je tudi Oceanova licenčnica Tai Pan po romanu Jamesa Clavella najprej nastala v obliki za 128 kilobajtov rama. Šele naknadno so izdali 48-inačico, ki je bila oskubljena in se je nalagala po kosih, da si norel ob čakanju. Šlo je za fino mešanico bojevanja, raziskovanja in strategije, v kateri smo skušali prav kakor v knjigi postati tajkun na Kitajskem. Omislili smo si ladjo, kupili ali ugrabili posadko in se lotili gusarstva, trgovanja, obiskovanja mest …



Medtem ko so kapitalistični opranoglavci špile kupovali na 'originalnih vrpcah', mi, socialistična deca, sploh vedeli nismo, da obstajajo. Ne običajne za 48 K, ne razširjene za 128, kaj šele take, na katerih sta bili obe inačici. Nam so softver lifrali lokalni gusarski dobavitelji, ki so za pest dinarjev gradili kompilacije ducatov naslovov. Recimo Satansoft.

KOVAČEVA KOBILA

Spectrum 128 je bil v bistvu žrtev uspeha starejših bratov. Prav večmilijonska količina prodanih izvedenk 16 in 48 K je izdajatelje bremzala, da bi resneje prešli na nadgrajeno platformo. Sinclairjevci so se ob splovitvi resda trkali po prsih, da je za stoosemindvajsetico v razvoju šestdeset špilov najboljših založnikov. A če si pogledal od bliže, si opazil, da v vsej tej količini ni malodane ene same, ki bi bila narejena le za 128. Stanje trga sta najbolje pokazali ravno priloženi igri Daley Thompson's Supertest in Neverending Story. Obe sta imeli napram 48K-verziji le novo muziko in sta se naložili v enem kosu namesto z večkratnim včitavanjem.

To se ni nikdar bistveno spremenilo, kajti od nalepke '128K' si bil deležen predvsem blagoglasne muzike in večjih igralnih območij, denimo več soban v arkadnih pustolovščinah. Fino, če si igro kupil prvič, in bedno, če si jo že imel, kajti popusti so bili redki. To ni bila zgolj lastnost novega spectruma, saj je bil podobnega odnosa deležen večprocesorski commodore 128, do katerega so se izdajatelji vedli še bolj ohrno. Tudi zato, ker je bil sposoben boljše grafike od C64, zato bi morali v dodelave ter predelave vložiti več truda in tvegati s plasiranjem špilov za stroj, namenjen zlasti poslovnežem.

PRIHOD SLADKEGA BARONA

Vendarle je spectrum 128 pustil odtis, ki ga Slovenci nismo zares občutili, saj smo z običajne mavrice in C64 zvečine skočili kar na PC, ST ali amigo, špile pa nabavljali v kompilacijah pri bratu piratu. Kmalu so se začele pojavljati originalne kasete, kjer je bila na eni strani posneta 48-inačica in na drugi 128; eden prvih tovrstnih primerkov je bila tekstovna avantura Price of Magik. Oziroma so izdajatelji sprogramirali nalagalnik (loader), ki je sam ugotovil, na čem se igra zaganja, in je naložil ustrezno verzijo. V letih '87 in '88 je začelo izhajati nekaj več ekskluzivnega in nadgrajenega softvera. Verjetno ne veš, da je imela ulična pretepačina Renegade v 128-verziji novo potezo, met čez ramo in nekaj več vsebine. In da so bili nekateri špili na 48 K stisnjeni na pol zaslona, na 128 K pa so tekli čez celega, na primer Double Dragon 2.

Največ špilov za več pomnilnika je prišlo devetdesetega. Ocean, Domark, US Gold in drugi veliki založniki so zadnjo tranšo mavričnih iger izdelali samo za pomnilniško izdatnejši spectrum. Med njimi Robocop 2, Chase HQ in NARC. Je pa res, da je šlo zvečine za razne predelave z avtomatov in licenčne naslove, ki jih je v tistem času marsikdo že gnal na orenk šestnajstbitnikih. Zaljubljenci v razširjeno mavrico so si zato radi izmenjavali neuradne garažne modifikacije. Tako je ruska grupa Bitmunchers naredila 128-inačico Barbariana z animiranim uvodom po zgledu demoscene in novimi ozadji. Slične mode so prejele še druge 48-igre, od Dana Dara do Thanatos in Head Over Heels. Danes jih na netu ni niti najmanj težko najti.

NESOJENI SPEKTRUMI

Ko je Clive Sinclair leta 1986 prodal firmo, se je na tnalu znašlo več strojčkov, s katerimi so kanili podaljšati radirkarjevo življenjsko dobo. Največ se je govorilo o 'lokiju', kodno imenovanem po razboritem nordijskem božanstvu. Sinclair User je poročal, da naj bi se loki v vsem razen po ceni približal amigi. Osnova je kanil biti osembiten procesor Z80H pri 7 MHz, ki bi mu pomagala namenska čipa za grafiko in zvok. Prvi bi izrisal 256 x 212 z 256 barvami in 512 x 212 s šestnajstimi. Rama naj bi bilo najmanj 128 K, med mediji pa naj bi se znašle ROM-kartice z do megabajtom prostora. Predvideli so priključke RGB, kompozitnega in antenskega, disketnik, tiskalnik, dve igralni palici, svetlobno pero, mrežo, kasetnik, MIDI in celo trdi disk. Toda po drugih poročilh naj bi bilo vse skupaj še krepko v povojih, vsekakor pa je Amstrad lokija takoj po nakupu usekal z mjolnirjem po tikvi in ga spravil v grob. Prav tako luči dneva niso nikdar ugledali trije drugi mavričniki: 'super spectrum', ki so se mu odpovedali leta 1982 in je bil ena od zgodnjih variant QLa, konzola LC3 in prenosnik pandora, ki bi uporabljal Sinclairjev lastni žepni katodni zaslon.



Česa vsega zanesenjaška skupnost ni naredila! Z domačimi vmesniki je moč na 128K-mavrico priključiti 3,5-palčni disketnik, s katerega se igrice včitajo instantno. Pravi igralec ne sme biti brez igralne palice, med katerimi je najbolj priljubljen kempston. Še boom box ter ancienten TV in moški brlog je kompletiran.



WHERE TIME STOOD STILL Dve leti je trajalo, da je stoosemindvajsetica dobila pravo, zavidanja vredno ekskluzivo. Akcijska avantura Where Time Stood Still je bila enostavno prevelika, da bi jo stlačili v 48 K, in za ta spectrum sploh ni izšla. Po časovnem potovanju smo se znašli v sovražni prazgodovinski deželi, po kateri smo vodili druščino. Vsak njen član je imel svojstvene lastnosti in treba je bilo ravnati v skladu z njimi, hkrati pa raziskovati, uporabljati predmete in čvekati.

Da se je sploh nabralo toliko 128-špilov, sta bila zaslužna predvsem nova modela spectruma, +2 in +3. Bila sta posledica tega, da je leta 1986 Sinclair vso mavrično linijo prodal tekmecu Amstradu pod vodstvom angleškega barona Alana Sugarja. Model 128 so hitro upokojili, da jim ne bi mešal štren, vendar so obdržali njegove lastnosti z visoko stopnjo nazajkompatibilnosti vred in ga zaprli v enotno ohišje s še boljšo tipkovnico ter pripadajočim kasetnikom. Tako je zgodaj leta 1987 nastal +2, prvi spectrum, ki so ga zaradi nižjih stroškov izdelovali izven Britanije, v Aziji. Ceni 150 funtov je bilo podrejeno vse, tako da kasetnik ni imel števca obratov, napajalnik je bil zunanji in gumba za vklop / izklop ni bilo. Toda +2 je posedoval dvoje Sinclairjevih vtičev za igralno palico, česar 128 K ni imel, in je bil z več sto tisoč prodanimi kosi kar uspešen. Tudi zaradi oglasne kampanje, ki ga je propagirala izključno kot igralno napravo. Večina novih kupcev in nadgrajevalcev obstoječega se je odločila zanj in ne za malo kasneje dospeli, dražji +3. Ta je imel namesto kasetnika Hitachijev čudaški tripalčni disketnik in že kar opazne težave s kompatibilnostjo. Medtem ko številni +2 danes še vedno delujejo, so +3 bolj nagnjeni k crkotu, zlasti disketnik, v katerem zob časa rad pregrizne jermenček. Zato se na znalci v antikvariatih in na dražbah tej izvedenki danes pretežno ogibljejo, razen zbirateljev, ki morajo zaradi ponosa dolžine uda posedovati slehernost.

Sinclair QL: kvantni skok … v prepad



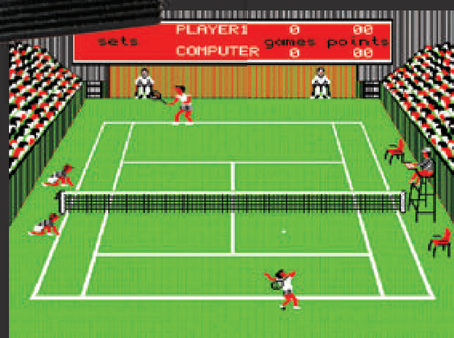
Test Sinclairjevega poslovnega računalnika QL – Quantum Leap, kvantni (pre)skok – v Mojem mikru koncem leta 1985 se je začel z zgodbo. Takole je napisal Žiga Turk, avtor prve slovenske računalniške igre Kontrabant in kasnejši profesor ter politik: *"Legenda pravi, da je jeseni 1982, torej kmalu potem, ko je stekla redna proizvodnja ZX spectrumov, Clive Sinclair obiskal svoj razvojni oddelek in povedal, da želi najboljši računalnik na svetu za najnižjo ceno. Uporabiti pa mora takrat še neobstoječe mikrotračnike in še vedno neobstoječi barvni (!) ploščati zaslon. V naslednjem letu se je možmenda večkrat pojavil v laboratorijih, se pozibal s prstov na pete in nazaj pa povprašal, kako kaj gre. Do novega leta 1984 je bila reč že toliko pokrpana, da so si v tovarni sanj (Sinclair vas najprej pusti nekaj časa sanjariti o svojih izdelkih) takoj po praznikih upali sklicati tiskovno konferenco. Na njej so predstavili čudovit kos črne plastike in nekaj lepih obljub."* Luštna štorija, toda posled se iz nje ni izcimilo dosti.



Na papirju je bil QL huda reč. Imel je 128 kilobajtov pomnilnika, nadgradljivega tja do 640 KB, do dva pomožna procesorja in grafiko višje ločljivosti. Kot nalašč za ljudi, ki bi uporabljali preglednice, risali in pisali besedila. Zanemarljiv ni bil niti v igralnem smislu, kajti vsak piksel je bil lahko svoje barve, kar je odstranilo spectrumovo prelivanje. Par špilov je pokazalo krasno podobo, med drugim Psionov šah in inačica tenisa Match Point s podrobnimi gibljivimi sličicami. Založniki iger so QL sicer na splošno prezrli, vendar to ni bila tragedija, kajti stroj, ki ni bil del spectrumove družine, je itak ciljal drugam.

Poglavitna težava se je skrivala v samih temeljih. Sinclair je hotel na trg poslati resen, zmogljiv računalnik za poslovne uporabnike, ki bi stal bistveno manj od tekmecev. Cena je bila pri lansiranju januarja 1984 nastavljena na 400 funtov, medtem ko PCja nisi dobil za manj kot dva britanska jurja. To pa je vodilo v kompromise, ki so se morali poznati. Začenši z Motorolinim procesorjem 68008 pri 7,5 MHz, ki ni bil pravi 16-bitnik, nadaljevavši z ne prav kakovostno tipkovnico (brez tipke delete :)) in končavši z odpovedjo dražjim disketnim enotam. Namesto njih so uporabili (ne)slavni spectrumov 'microdrive', mikrotračno enoto, katere dvoje nadgrajenih predstavnic je bilo vdelanih v desno stran QLovega ohišja. Šlo je za kasetke s petimi metri magnetnega traku, na katerega si spravil okrog sto kilobajtov podatkov. Težava je bila v nezanesljivosti mikrotrakov, saj so masovno crkovali, pa še poceni niso bili. Ni čudno, da so naknadno izdelali več revizij hardvera.

Zaradi vsega tega si je QL hitro pridobil slab sloves in vsega skupaj so ga prodali 150.000 kosov, preden ga je Amstrad leta 1986 ukinil. Če bi ga Sinclair zapakiral z disketno enoto, priložil spodoben monitor ter tiskalnik in ceno nastavil na kakih tisoč funtov, bi najverjetneje pridobil bistveno več kupcev. Ampak ni.





Podobnost spectrumov +2 in +3 z Amstradovima računalnikoma CPC 464 in 6128 je zaradi poenotene firme logična. +2 so najprej tržili v sivem ohišju, nakar so ga posodobili v črnih inačicah +2A in +2B. A ti sta povzročili slične združljivostne težave kot pri +3. Sivi plus dve zato pri zanesenjakih velja za zadnji pravi spectrum.

DODOVA POT

No, kljub vsemu lišpu in ramu je bil spectrum obsojen na propad. Preveč ljudi ga je že imelo in pretirano so v drugi polovici osemdesetih padle cene novejši, močnejši, bistveno bolj seksi konkurenčni tehnologiji. Zadnji spectrum +3 je fabriko zapustil 1990, poslednji +2 dve leti kasneje. Približno ob istem času je crknila večina mlinčkastih tekmecev, od CPCjev do Atarijeve linije XE. Kot zadnji štiriindevetdesetega še C64, z 10 do 17 milijoni prodanih kosov rekorder med hišnimi računalniki, katerega aktivna življenjska doba je brez posodobitev trajala neverjetnih dvanajst let. Sto osemindvajset kilo gor ali dol, ob zori novega dne dinozavrov ni bilo več. Zdaj živijo v naših srcih.





Aggressor švica, da bi nekoč lahko odšel na havajskega Ironmana. Potem si bo privoščil absurdno hmeljano pivo.

Kdo so nestripovski železni možje in žene?

Medtem ko mladi po srcu tripajo na Iron Mana s presledkom v nazivu, športni kaveljci in korenine bolj čislajo tiste brez njega – ironmane. Tako pravimo korenjakom, ki uspejo priti na cilj istoimenske najtežje sorte triatlona na svetu. Ta športna panoga spoji plavanje, kolesarjenje in tek, v železni različici pa obsega natanko 3860 metrov čofotanja, 180 kilometrov in četrt pritiskanja pedalov ter za klasični maraton teka, to je 42,2 kilometra. Našteto je treba premagati v tem zaporedju, brez odmorov in v roku največ sedemnajstih ur! Tisti, ki jih zgrabi musklfibr že od hitenja na avtobus, se ob teh razdaljah zgrozijo. Toda bolj zagrizenim ljubiteljem vzdržljivostnih športov je končati takšen zalogaj eden največjih idealov v življenju.

Spajanje plavanja, kolesarjenja in teka ima zametke v dvajsetih letih prejšnjega stoletja v Franciji, dočim so prvi uradni triatlon priredili leta 1974 v kalifornijskem San Diegu. Prav športna srenja z ameriške zahodne obale je zatem oblikovala železno inačico v kanček hecni stavi. Sedeminsedemdesetega so se po koncu ene tekaških preizkušenj na Havajih tekmovalci spričkali, kdo je v resnici bolj fit in tr00 – tekači, plavalci ali kolesarji. Ameriški vojak John Collins, sicer že dejaven triatlet, je predlagal salomonsko rešitev: odgovor naj da tekma, v kateri bodo združili tri obstoječe havajske dolgoprogaške izzive: Waikiki Roughwater Swim, Around-Oahu Bike Race in Honolulu Marathon. Le s sprva 185-kilometrske kolesarske trase so jih odrezali slabih pet, da so lahko proge elegantno spojili. Od tu izvirajo zapovedane razdalje, medtem ko je ime prišlo od nadimka enega najbolj utrganih lokalnih havajskih tekačev.

Prvi Ironman 18. februarja 1978 je bil zanesenjaška prireditev, na kateri je nastopilo petnajst 'norcev'. Za oskrbo z vodo so morali imeti lastne ekipe, saj so od organizatorjev dobili le nekaj listov z navodili, od katerih je najbolj legendarna vrstica: "Plavaj 2,4 milje! Kolesari 112 milj! Teci 26,2 milje! Hvali se do konca življenja!" To je danes zaščiten rek. Od petnajsterice jih je dvanajst uspelo priti na cilj, zmagal pa je ameriški vojak Gordon Haller s časom 11 ur, 46 minut in 58 sekund. Kljub ništrcu oglaševanja je dogodek naslednje leto že privabil petdeset zainteresiranih, med njimi prvo železno žensko, Lyn Lemarie. Nato je prireditev našla pot v cajtenge in postala kultna.



Da bi v tranzicijah med vodo, kolesom in tekom izgubili čimmanj časa, tekmovalci skozi celotno preizkušnjo nosijo univerzalno opravo.

Od 1981 poteka na drugem, manj poseljenem koncu otočja, dočim so jo leto pozneje prestavili na oktobrski termin. Rekord drži Avstralec Craig Alexander s časom 8 ur, 3 minute in 56 sekund iz leta 2011. Danes havajski dogodek zaradi vročega podnebja predstavlja najtežjo, finalno preizkušnjo dolge verige ironmanskih prireditev, ki rabijo kot kvalifikacije. Približno dva ducata jih je polne dolžine, najbližja nam v Celovcu. Druge so polovične, po dolžini v miljah imenovane Ironman 70.3. Na njih nastopa dosti Slovencev, ki so že prispevali opazne uspehe. Med njimi bržda najbolj izstopa France Cokan, ki je na Havajih osemkrat zmagal v kategoriji nad sedemdeset let. Ne hecam se. Zguglaj ga in preberi njegovo knjigo o tem, Eno življenje je premalo. Če je on pri teh letih lahko ...

Kaj je indijskega v stilu piva india pale ale?

Tudi če na zabavah srebaš samo čaj, si moral opaziti, da je v zadnjih letih prišlo do prave pivopivske renesanse. Na repertoarju pivnic in domačih žurk se je običajnim lagerjem ali ležakom – sorti pira, v katero spadata union in laško – pridružila množica drugih, od porterjev do pale aleov. Najbolj razvpit stil novodobnih snobovskih piv je brez dvoma IPA, kar je kratica za india pale ale. Ne gre za indijski izdelek in tudi ne pijačo iz praženih Indijcev, ima pa ta daljnjevzhodna dežela vlogo pri njenem nastanku.

Za razlago najprej na hitro ponovimo postopek varjenja čislanega hmeljevega napitka. Osnovne sestavine so ječmen, hmelj, kvas in voda. Iz ječmena se s prekuhavanjem pridobi sladkor, ki ga kvasovke s fermentacijo predelajo v alkohol in ogljikov dioksid, hmelj pa zvarek začini z značilno grenčico. Položaj kvasovk načeloma določa razliko med ležaki, ki so piva spodnjega vrenja, ker se tam zberejo pri dnu, in alei, pivi zgornjega vrenja, kjer plavajo na površini. Dočim so bili lagerji številčnejši v nemških deželah, so Britanci raje varili ale. Med njimi pale ale, svetlejše pivo na osnovi svetlega sladu, to je kaljenega ječmena.

V 18. stoletju je bila Britanska vzhodnoindijska družba (East India Company) poglavitni trgovec med Jugovzhodno Azijo in Evropo, z ogromno količino uslužbencev, ki so si seveda želeli piti pristen uvožen britanski pirček. Sprva je bil to pretežno temen porter, dokler ni George Hodgson iz Bow Breweryja v Londonu pogruntal, da se njegov močneje hmeljani pale ale, october beer, še posebno dobro odreže pri prevozu na vzhod. Tjakaj so ladje potrebovale od štiri do šest mesecev in dostikrat je pivo v vročini izgubilo aromo oziroma se celo pokvarilo. Hmelj je poleg začimbe sicer konzervans in je pomagal pijačo ohraniti na dolgi poti, dasi si strokovnjaki niso edini, ali so ga noter dajali bolj zaradi arome kot konzerviranja.



IPA je značilno rumeno-oranžne barve, temnejše od naših ležakov. Tiste z največ grenkobe in alkohola najdeš pod imenom extra ali imperial IPA.

Hodgsonova familija je uspeh izrabila z dvigom cen, kar je leta 1820 veljake pri EIC tako razhudilo, da so konkurenčni pivovarni Allsopp naložili izdelavo posnetka piva october. Allsopp, Bass in druge pivovarne iz Burtona so zaradi prepovedi ruskega carja ravno izgubile trgovino v Rusijo in so se z veseljem lotile dodatno hmeljanih pale aleov za eksport v Indijo. Stil piva se je s tem množično prijel, prvo izrecno omembo pod nazivom india pale ale pa najdemo v avstralskem cajtungu Sydney Gazette leta 1829. Kmalu so tudi na britanskem otočju opazili in vzljubili takšno, zaradi večje hmeljanosti bolj grenko pivo izrazitejšega okusa. Je pa treba poudariti, da so sodobna piva sorte IPA precej drugačna od izvirnih britanskih. Slednja so bila razmeroma blaga, z okrog šest odstotki alkohola, dočim so moderne ipe plod vzpona ameriških mikropivovarn v zadnjih tridesetih letih. Ta piva imajo zaradi rabe tamkajšnjih vrst aromatičnega hmelja veliko močnejši okus in značilen vonj po svežem sadju; običajno vsebujejo tudi več alkohola. Zato se nam potem klasične britanske ipe, kot je Fullerjeva, zdijo v primerjavi z ameriškimi precej vodene.



Microsoftovi eksperimenti

Moje pridobivanje v osnovi brezplačne 2D-pretepačine Killer Instinct za PC je bilo vse prej kot letu 2016 primerno in slovitemu imenu Microsoft doraslo. Pri fajterski skupnosti težko pričakovana predelava z xboxa one je v internetni trgovini Windows 10, kjer je edinole dostopna, postala vidna šele ob splovitvenem času in nič prej. Sledilo je nekaj ur, ko so se uporabniki po forumih obveščali, da je – odštevši zamike zaradi časovnih pasov – nekaterim dostopna in drugim ne. In ko se je Instinct naposled odklenil, se mi je privzeto namestil na sistemski pogon C. Ja bravo! Še dobro, da sem pred kratkim odebelil SSD, kajti vprašanja o inštalacijski lokaciji ni bilo – kakor ga ni pri ostalih igrah in aplikacijah, ki se prenesejo iz Trgovine v novih Oknih. Opcija za to leži v sistemskih nastavitvah, kajti po Microsoftovo imajo njihovi uporabniki en sam disk. Istočasno so to sami imbecili in živčneži, ki bi jih vmesni korak z izbiro imenika spravil s tira.

Biti ena največjih korporacij na svetu ima gotovo prednosti, vendar gibčnost in prilagajanje nista med njimi. Ravno v Trgovini se opazi, da tam levica ne ve, kaj dela desnica. Killer Instinct zanjo pred splovitvijo sploh ni obstajal, kaj šele, da bi lahko izbral prednaročilo (kompletno edicijo tržijo za denar) ali preload, kar nudijo Steam, Origin in druge nakupovalno-igralne platforme. Nasploh je v primerjavi z letemi Shop v Windows 10 videti kot slaba šala. V njem vlada poplava mobilniških aplikacij in igric, kot so Star Wars Commander, Candy Crush Saga in Asphalt 8, ki so izenačene z večjimi in velikimi naslovi, kakšna sta Minecraft in Quantum Break. Izpostavljenih je kup neumnosti, medtem ko so prodorni in zanimivi izdelki, kot je večigralska športnica #IDARB, skriti. Zraven so nametani še filmi, glasba, TV-oddaje ter uporabni programi. Vse skupaj je očiten od(v)rtek Applove prodajalne, le z mnogo manj robe, ob čemer je nepreglednost toliko teže razumeti, in s trapastim trudom, da bi bil PC enak tablicam in mobilnikom. Zato lahko na svoj podmizni Win10 PC dam aplikacijo za Uber :). Uredniški izbori so zanič (med indie igrami je Farming Simulator??) in nasploh vlada občutek 'brez repa in glave'.

Ideja, ki stoji za Trgovino, je razumljiva. Z njo skuša Microsoft ustvariti nekakšen zazidan vrt, v katerem bi brez vmešavanja drugih ponudnikov tržil robo prav vsem lastnikom svojega operacijskega sistema. Za Steam moraš izvedeti na lastno pest, dočim ti je Štacuna na razpolago privzeto. A kakovost vsebine v njej je na nižku. Za to je med drugim odgovorna nerazširjenost razvijalskega okolja UWP – Universal Windows Platform, ki avtorjem omogoča hkratni razvoj za različne Microsoftove sisteme. To so Windows 10, konzola xbox one in telefonsko okolje Windows Mobile. Da razvijalci zanj ne marajo kaj dosti, ni čudno. Epicov ustanovitelj Tim Sweeney je UWPju s kritiko naredil slabo reklamo, dočim Microsoft neodvisne ustvarjalce obravnava slabše kot pred desetimi leti, ko jih je potreboval za razcvet xboxa 360 (tudi zato so mnogi prebegnili k Sonyju). Nadalje UWP ne uživa velikega zaupanja, ker je omejen zgolj in samo na Win10, s čimer odpade velika baza uporabnikov sedmice in osmice. Za nameček je propadlo kovanje vmesnika, katerim bi na UWP brez večjega truda prenašali androidne programe. Microsoft je sicer pred kratkim obljubil, da bo izboljšal tako okensko Trgovino kot Universal Windows Platform. Poleti pa bo moč na dokaj enostaven način uradno spremeniti xbox one v razvijalski sistem in na njem klamfati lastno programje. Toda napovedi izzvenijo prazne, saj bi morali za normalno delovanje Štacune vendarle že poskrbeti. Nakar zadevi naredijo ogromno slabe reklame spodrsljaji, kot je polomljena inačica Quantum Breaka za PC. Ta pričakovana Remedyjeva streljanka, ki naj bi dokazala moč in prilagodljivost UWPja, je izšla vzporedno za Windows 10 in xbox one. Na konzoli teče v redu, na računalniku pa se ne glede na njegovo moč plazi kot polomljen lenivec. Slične težave, le da v manjši meri, je pred meseci doživel Gears of War Ultimate Edition, še ena predelava z xboxa one. UWP resda ni vnaprej sfaliran in obupen – pecejev Killer Instinct recimo deluje brez težav in je ličen. Toda izven ločljivosti ne nudi prednosti napram XBOju in itak je dosti več pozornosti kot njegova spodobnost privlekel epski fail Quantum Breaka na nivoju Arkham Knighta. Špil bomo kajpak opisali, vendar za xbox.

Kdor ima daljši spomin, ni presenečen. Microsoftov odnos do PC-igranja je že več kot desetletje dobesedno krneki, od razvpitega servisa Games for Windows Live, ki ga je Steam v kratkem pohodil in poscal, do zamejene Trgovine v Oknih 8, ki ni dostavila ničesar gamersko relevantnega. Prodajalna v Win10 ima vsaj nekaj adutov (Quantum, Gears, Instinct, Rise of the Tomb Raider), a je narejena tako slabo, da ji grozi ista pot. Ni še prepozno, vendar mora nekdo pri MSju udariti po mizi in postaviti stvari na svoje mesto. Trgovina mora postati normalno pregledna in ponuditi prednaročila, vnaprejšnji dolpoteg ter izbiro kraja inštalacije. Vsebuje naj normalno delujoče, zastavonošne naslove z xboxa one, kot so Forza 6 in Horizon 2, Halo 5 ter Sunset Overdrive. Tako naj bo tudi v prihodnje, ko pridejo Crackdown 3, Scalebound in ostali hiti, dočim naj bo medplatformsko večigralstvo privzeto. Le tako bo nekaj možnosti za uresničitev vizije o enotnem svetu PCja in xboxa, o kateri Microsoft neprenehoma naklada. In ki jo v bitki s playstationom navsezadnje potrebuje.

Sneti



Scaleboud bo zmajskojezdni akcijski frp, ki ga za Microsoft delajo proslavljeni Japonci PlatinumGames. Hočemo ga za PC!



vijoličnejša služavost

Frjolčna lovka, Aggressorjeva stara nemeza, med podjarmljanjem sveta najde dovolj časa za prebarvanje svoje podobe. Dobili smo namreč posodobljeno inačico ene najbolj legendarnih pustolovščin, Day of the Tentacle Remastered.





Podobe, ki narišejo nasmeh na obraz sleherniku, ki še ima v sebi vsaj trohico igri-vega. Razen gladkih črt so skorajda povsem enake starim, saj niso ničesar dodajali ali odvzemali. Na levi vidiš stari vmesnik; pri novem je inventar treba priklicati.

V osnovnošolskih letih nisem maral avantur, saj sem imel to smolo, da sem se z njimi seznanil skozi bolj zaguljene predstavnice žanra. Ker je moja angleščina tistihmal še šepala, so Rogerja Wilca vselej pohrustale vsemirske grozote, Larry pa ni nikdar dobil. A vse se je leta 1993 obrnilo na glavo z eno igro: Day of the Tentacle. Četudi uganke v tej od strani gledani, pokaži-in-klikni pustolovščini veljajo za dokaj zahojene, je z iskrivimi domislicami in nalezljivim humorjem, podanim skozi navdahnjeno podobo, igralca zmogla odvleči skozi križevpot tuhtanj, ali je moč zobno protezo uporabiti na ameriški ustavi ali kako mačko spremeniti v dihurja. Takrat še ni bilo spletnih pomagalnikov in trenutkov, ko si sredi vožnje v šolo fasal "AHA!" razsvetljenje, ne pozabiš. Dolgo je trajalo, toda naposled je legendarni špil dobil pomlajeno inačico.

brez odčepnika v sekretu

Tentaklova risankasta okolica zagrabi s prvim prizorom in ne izpusti več. Uzremo trenutek, ko vijolična lovka, kreatura utrganega profesorja Freda Edisona, požlampa onesnaženo vodo. Posledične mutacije ga iz manjšega pridaniča preobrazijo v genialnega superzločinca, ki se odpravi zavzet svet. Srečoma ga Edison uspe pohopsati z neškodljivim bratom, zeleno lovko vred in se oba nakani evtanazirati. A zelenec uspe prek hrčka poslati klic na pomoč znancu, piflarju Bernardu – nam. Oziroma tretjini nas, kajti v Day of the Tentacle nadzorujemo še njegova cimra, rahlo zblojeno študentko medicine Laverne in okrogloličnega rokerja Hoagieja. Med njimi je moč prosto preskakovati.

"Očitno se bom moral vrniti v ... rezidenco," skrušeno poreče Bernard, s čimer cilja na dogodke iz slovite predhodnice Maniac Mansion. Toda za igranje le-te ni treba poznati, saj DotT reči razloži nanovo. Sleherna podrobnost je obložena s čebljavim komentarjem, ki ti ob odlični glasbi omogoči, da se brez težav potopiš v hudomušno pripoved, kjer je zelena lovka vodja hipsterskega benda in v premičnih straniščih potuješ po času. Druščina namreč uspe zakomplicirati položaj in kmalu Hoagie pade dvesto let v preteklost, Laverne pa pristane dvesto let v prihodnosti. Tam je lovki uspelo zasužnjiti ljudi, in to celo brez nadlegovanja japonskih šolark.

Čas je pomembna osnova ugankarske plati. Gre sicer za klasično avanturo, kjer iščeš predmete, jih uporabljaš na pravih koncih in z namazanim jezikom prepričuješ okoliška bitjeca v dejanja, ki jim niso v ponos. Toda časovna komponenta doda svežo dimenzijo umske zafrknjenosti, ko dejanja v davni preteklosti vplivajo na stanje v futuri.



Žal sličice v reviji ne morejo oživeti, zato si Lavernino poskakovanje oglej vsaj na JuTubu. Animacij je dosti in ženejo pripoved – nobena avantura prej jih ni imela toliko.




BRCA V ASTEROID
ALEKSANDER GOLJA
MIRKO MEDVED
TINA OGRIN
JAKA VIŽINTIN
KLEMEN BUNDERLA
PETER URBANC
RAGLJAČ IN ŽVENKO
SINHRONIZIRANO
V KINU 28. APRILA





Avtorji ti pustijo proste roke in te za raziskovanje ne kaznujejo. Zvečine lahko dokaj prosto čebljaš, ne da bi si zaprl možne poti dialogov, in stresanje z elektriko ne pusti trajnih posledic. (Laverne je že tako ali tako ubrisana.)

Ker ti v neki situaciji manjka sesalni stroj, v 'prej' poskrbiš, da se v ameriško ustavo zapiše, da jih mora imeti vsak dom. Takšni trenutki izpostavijo poglavitno odliko Tentakla: neznansko posrečene izzive z rešitvami, ki so totalno bizarne, a istočasno totalno logične, ko se jih enkrat domisliš. Zvito dozirani namigi poskrbijo, da uspeh ni stvar mukotrpnega preizkušanja vsega, marveč bistrih idej.

Odtenki vijolične

Day of the Tentacle sicer ni bila tako prelomna kot Maniac Mansion, ki je imel še več likov in kjer se je dogajanje vejilo, saj je tu premočrtno. Takisto je moč orehe streti zgolj na en, vnaprej določen način. A vendarle je tako po ugankarski kot vzdušni plati brezčasen standard in še vedno navduši. Remastered ima namen spomniti na zlate dni žanra, ko so avanture uživale tak status kot danes streljanke in mobe. Predvsem ima nalogo na to opozoriti mlajše generacije, ki jih lahko odbije okornost izvirnih inačic. Tako je moč v Remastered z dvigalko osvetliti interaktivne predmete, da se lahko sceloma posvetiš tuhtanju. Vmesnik iz glagolov pa so nadomestili s priklicnim krožnim menijem na desnem miškinem uhlju. Princip deluje v redu, a mu manjkajo bolje urejene bližnjice, ki bi omogočile preprostejše izvajanje najpogostejših dejanj (razen, če se napiflaš tipkanih ukazov).

Sličice so povzeli po izvirnih in jih olepšali v višjo ločljivost z minimalnimi popravki. Menda gre za pristno podobo, ki so si jo zamislili pred triindvajsetimi leti in jo uzreš na originalni škatli. Vsekakor hvalevredna preobrazba, čeprav se ni čisto posrečila. Opazno je nespremenjeno, nizko število sličic v animacijah, pa razkorak med obnovljenimi liki in ozadji, ki je posledica bolj gladkih linij. Sam sem se novega videza kmalu navadil, a kogar preveč moti, lahko po zgledu preštrihanega Monkey Islanda prestavi tako v originalno slikovje kot v prvotni vmesnik in muziko! Inačice Maniac Mansiona, ki jo lahko v DotTu igraš, se pa niso dotikali. Lušten dodatek je še komentar avtorjev, vendar moram pograjati njegovo okornost, saj nad njim, ko ga vklopiš, skoraj nimaš nadzora. Vseeno ga priporočam ob drugem igranju, saj razloži, od kje izvira tisto preklemano pomivanje kočije.

15 evrov sicer ni tako malo, kajti špil ne sodi med dolgometražne. Kdor se vsaj malo spomni rešitev iz otroštva, bo zadevo speljal v dveh ali treh večerih. Vendar je to primerljivo z drugimi pomladitvami, Day of the Tentacle Remastered pa ti med režanjem nikdar ne dovoli, da bi ti bilo novcev žal.

Double Fine za PC, PS4 in vito



Protagonisti si predmete prosto delijo skozi tale časovna stranišča na štrbunk iz laboratorija dr. Freda. Na srečo ti ni treba hoditi do njih, marveč je izmenjava hipna s potegi v inventarju.

Graščina bizarnosti

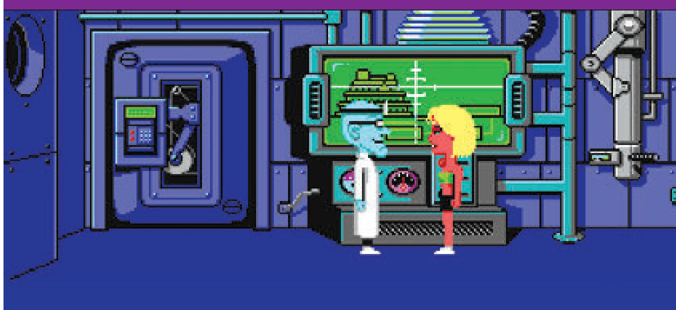
Očarljivi Day of the Tentacle je v prvi polovici devetdesetih z vegastimi hiškami omrežil skoraj slehernega igralca. A zgodovinsko gledano je pomembnejši njegov predhodnik, Maniac Mansion iz leta 1987, saj je prav z njim zaštartala legendarna Lucasova serija avantur! V današnji igrarski zavesti ni tako prisoten kot Guybrush ali Indy, saj od strani gledana malobarvna paleta in zahtevnost ne vabita k igranju. Toda za ljubitelje žanra iz osemdesetih je bil to višek tehnologije in slikovita nedrja hiše strahov so jih pogoltnila na mah. Bili so deležni igre, ki po mehanikah in domiselnosti pelje scat tudi večino današnjih pustolovščin.

Mansion je koj pokazal nelinearnost, saj si igral s tremi najstniki iz sedmerice možnih. Med njimi taistega očalarja Bernarda iz Tentacla, pa fotografa Michaela in druge. Mularija je lahko med šunjanjem po bajti krepnila, nakar si moral izbrati nov lik izmed preostalih. Če ti je zmanjkalo vseh, je bilo fine, vege, ende. Osebe so se izzivov lahko lotevale na različne načine; Bernard je znal popravljati naprave, a je bežal ob nevarnostih, rokerka Razor je igrala na klavir ... Tako se je špil vejil in si se mogel problemov lotiti na različne načine, odvisno od uporabljenih likov. Nazadnje je to vodilo k različnim koncem. Kdaj si tako napredmost uzrl v današnjih časih??

Fante Dave je bil edini obvezen lik, ker se je pripoved sukala okoli ugrabitve njegove punčare Sandy, ki jo navidez zlobni dr. Fred Edison začopati in odvleče v klet, da bi ji ... eee, izsesal možgane, ker mu je tako naročil padli meteorit. Maniac Mansion je premogel prav tako, če ne še bolj utrgan humor kot Tentacle. Groteskna vila je bila navdušujoč spoj straš-



Mansion je videl množico naprav, od C64 do amige, appla II, PCja in NESa. Na peceju si vsekakor omisli odlično posodobljeno zanesenjaško inačico Deluxe Nemca Sasche Borisowa.





Ron Gilbert je bil pri Lucasfilm Games sprva neugledna 'programerska opica', saj je le prevajal obstoječe špile na C64. Toda v hiši so opazili njegov iskrivi humor in mu omogočili razvoj Maniac Mansiona.



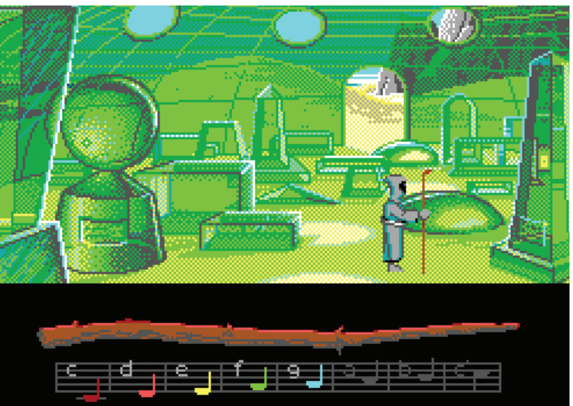
Maniac Mansion je bil po Labyrinthu šele druga Lucasova pustolovščina. Sledil je Zak McKracken, kjer se je tabloidni novinar bodel z nezemljani, ki so skušali s telesignalom pobebiti svet. (Očitno jim je uspelo.) Nato so v hiši postali samozavestni in uporabili Indyja, ki je Lucasovim avanturam dal vsesplošno prepoznavnost.

ljivih trenutkov, ko so te frankenštajnovski sovragi lovili po hodnikih in si mrzlično tekel na sosednji ekran, ter krohotanja, ko si pogruntal, da je rdeče popackana motorka v bistvu prekrita z marmelado in je plavalni bazen hladilnik za jedrski reaktor. Dobro, da je vzdušje grabilo, kajti špil je bil težak. Imel je kopico tečnih slepih ulic in naključnih trenutkov, ko se neuspehu skorajda nisi mogel izogniti.

Uporabni izmeček

Te nevšečnosti so izvirale iz dejstva, da je bil Mansion eden prvih pustolovskih naslovov hiše LucasArts in sta se njegova kreatorja, Ron Gilbert in Gary Winnick, obrti še učila. Zapoved se je glasila zgolj: "Napravita originalen špil!" Možakarja je družil smisel za humor in hitro sta se zedinila, da bo šla tematika v smer najstniških slasherjev filmske B-kategorije, najraje v hiši strahov. Za podobo delov bajte sta uporabila kar kalifornijsko rezidenco Georga Lucasa, Skywalker Ranch, poleg katere je bil studio Lucasfilm Games nastanjen v tistem času. Toda možaka tedaj še nista vedela, kaj v igralnem smislu sploh delata. Šele ko je Gilbert pri bratrancu uzrl Sierrin King's Quest, se je odločil, da mora biti Maniac Mansion prelestna grafična avantura.

Gilbert je bil v ekipi zadolžen za programiranje in je urno pogruntal, da je pred njim zahteven izziv. Da bi se mu izognil v prihodnje, se je namenil napraviti univerzalno platformo za sestavljanje avantur, ki bi jo mogli uporabiti v nadaljnjih naslovih. Razvoj mu je vzel polno leto, kar je bilo za osemdeseta ogromno.



Fantazijski Loom je bil četrti naslov na SCUMMu in je s samosvojim vmesnikom kazal, kako prilagodljivo je bilo to razvojno okolje. Protagonist je komuniciral in ukrepal z igranjem magičnih melodij!

Toda stvaritev, ki jo je pozneje poimenoval Script Creation Utility for Maniac Mansion ali s popularno kratico SCUMM, se je izkazala za genialno. Čeprav jo je zgradil za commodore 64, ki je bil prva tarča Mansiona, ga je bilo moč enostavno prevesti za druge sisteme. V naslednjem desetletju je poganjal še enajst Lucasovih avantur, med njimi same legende, kot so trije Monkey Islandi, Indiana Jonesi, Sam & Max in kajpada Dan lovke.

Glavna novost SCUMMa je bil besedni vmesnik za nadzor v igri. Dotlej si moral v avanturah ukaze likom pisati ročno, zaradi česar si se marsikdaj bolj mučil s slovnico kot z igranjem. Gilbert je s sodelavcem Davidom Foxom zasnoval mrežo besed, ki si jih poklikal in so pokrivale vse možne situacije. Prav Foxov Labyrinth is leta 1986 velja za prvi špil s takšnim pristopom, a je bil tam še okoren in ga je populariziral šele Mansion. Zato lahko rečemo, da smo z vilo dr. Edisona dobili prvo avanturo z uporabnim grafičnim vmesnikom. Tudi to je bil razlog, da je LucasArts nenadoma postal glavna konkurenca dotlej zmagovalnim Sierrinim pustolovščinam.

Podaljšani tentakli

Lucasov studio je hitro prešel v zlato dobo in več kot desetletje po tekočem traku štancal naslove, ki so segali v vrh priljubljenosti. Gilbert sam je napravil prva Opičja otoka, kjer je sodeloval s Timom Schaferjem, ki je v firmo sprva prišel kot tester inačice Mansiona za NES. Ko so v začetku devetdesetih pri Lucasu sklenili, da mora Mansion dobiti nadaljevanje, sta bila Schafer in sodelavec Dave Grossman zaradi humorja, sličnega onemu Gilberta in Winnicka, prva izbira za vodstvo projekta. Snovalca izvirnika sta bila v ekipi toliko časa, da so skupaj zastavili štorijo, pri kateri so hitro določili, da želijo imeti časovne zagonetke.

Nato so novincema pustili proste roke in prva posledica je bilo rezanje kopice likov. Tudi DotT je bil sprva predviden za šesterico, toda Schaferju se je ob preračunavanju dela, ki bi ga takšen koncept zahteval, stemnilo pred očmi. Obdržal je Bernarda, ki je bil po anketah najbolj priljubljen lik v Mansionu, in mu dodal frišna Laverne in Hoagieja. V istem času so se odločili za grafični stil iz Warnerjevih risank Looney Tunes, ki je v špilu nezgrešljiv. Mačka denimo spomni na Pepeja Le Pewa in dejansko so jo ustvarili po zgledu njegove bejbe Penelope Pussycat. Čeprav je bil Day of the Tentacle v končni fazi manj prelomen od Mansiona, je ravno njegova vitkost v navezi s prepoznavnim slogom zaslužna za



Tim Schafer premišljuje, kako ne bedno zapraviti še enega množicanja. Šala. Rabimo njegove domislice, s katerimi je napravil dialoge v Tentaclu in Monkeyjih.

večji sloves. Po Schaferjevih besedah so sicer sprva prodali okoli 80.000 izvodov in je kultnost nastopila šele nekoliko pozneje.

Bradati možakar je z avanturami nadaljeval in se podpisal pod Full Throttle, Grim Fandango in Psychonautse – slednje že v svojem studiu Double Fine, kamor je pobegnil iz LucasArtsa, ko so tam pričeli zapostavljati avanture. Zdaj laže razumeš, zakaj mu ljudje odpuščajo kiks z Broken Age. Gilbert se je lotil bolj raznolikih iger – bil je denimo producent pri strategiji Total Annihilation in fotr zabavne diablovščine DeathSpank. A pustolovščine so bile vselej njegova glavna ljubezen in trenutno končuje starošolsko Thimbleweed Park. Tu je po dolgem času združil moči z Winnickom, s katerim sta skupaj napravila Maniac Mansion, eno največjih legend med špili.



Thimbleweed Parka ne bodo razpečevali na disketah. Tole je fotka Kickstarterjevske kampanje, s katero so predlani nabrali skoraj pol milijona evrov.

Trackmania Turbo





Trackmania je povsem arkadna dirkačina, v kateri je treba biti skrajno precizen. Za ta skok sem moral filigransko odmeriti plin, drugače bi pristal v modrem krofu.



Če te serije ne poznaš, se ti zdi, da je na stezi zaradi stotero večigralskih udeležencev grozna gužva. Ni, kajti vsi so zgolj prozorni in neotipljivi duhci.

Ob omembi računalniškega arkadnega dirkanja slehernik pomisli na Need for Speed, sladokusec pa na Trackmanio. Serija pariških razvijalcev Nadeo ima trinajstletno brado in se vse od začetka osredotoča na iste tri gradnike: samotarsko in družabno vožnjo ter izdelavo lastnih prog. S prefinjenim nadzorom igračkastih avtov si je pridobila nemalo častilcev – dovolj, da sveže inkarnacije izhajajo pri velikem Ubisoftu.

Manično po stezah

Igranje doumeš v nekaj sekundah. Nadzoru v pogledu od zadaj rabijo le štiri tipke – plin, zavora in dve smeri, izven česar ti ni treba sprožati turba, kajti za to poskrbijo zaplate na tleh. Ni orožij, ročne zavore, zgodbe, odprtega sveta, mehankarije, poškodb, razvoja šoferja. Smisel je edinole ta, da s filigranskim uravnavanjem smeri, lovljenjem riti in ubiranjem neoznačene idealne linije dosežeš čimboljši čas na dokaj kratkih progah. Takisto ni butanja s tekmeci, saj so slednji na internetu le prikazni, računalniških pa ni. Boriš se zgolj s sabo in duhci.
Vendar Trackmania ni plitka. V lovu na najboljši izid, kjer udobje zagotavljajo instantni reštarti, šteje vsak delec sekunde. Samo malce preveč se dotakneš tipke in že gre dober rezultat v franže. Tako je v vseh štirih okoljih, naj bodo to kanjonske avtoceste, dolinski kolovozi, rollercoasterji nad velemestom ali futuristični stadioni. Po slehernem se podiš z vrsti okolice lastnim vozilom, od poskakujočega bagija do živčne formulce. Medtem ko je dirkalnik izvrsten za drifte, se karjola za blatne jame s tako tehniko ne razume, ker ima dober oprijem.

Leteti sam in v družbi

Lastnosti furalic usvajaš v obsežni enoigralski kampanji z okrog dvesto izzivi, razporejenimi v skupine, ki jih odklepaš z nabiranjem medalj. Te je treba zagreto kopičiti, saj jih višje kategorije zahtevajo obilico. To se zdi omejujoče, a poudarja smisel Trackmanie – mojstrovanje naraščajoče norih prog. Poz-



Editor ima tri zahtevnostne stopnje, od omejenega začetniškega do mojstrskega, ki nudi več elementov in orodij. Neuki lahko progo sklamfa v nekaj minutah.



Avtomobile je moč lišpati, vendar so opcije omejene. Izbereš barve in simbole in to je to. Najbolj kul je tako možnost, da bolid prelepiš z državno zastavo.

nejši nivoji so hudo zafrknjeni, kajti treba je perfektno odmerjati hitrost, da pri doooolgih skokih zletiš natanko skozi okroglo luknjo in se ne razkantaš nad njo ali pod njo, obrnjen na glavo loviti smer po spiralah smrti, držati linijo skozi zaporedne šikane in se ogibati stebrom. Vse to pri vratolomnih hitrostih! Včasih porabiš ure za par stotink boljši izid, ki ga primerjaš s spletnimi prijateljčki, in to nikakor ni igra za kakorkoli nepotrpežljive ter nespretne.
Isto počneš v samosvojem internetnem večigralstvu. Poiščeš enega od ducatov strežnikov, ki jih postavijo igralci, in štartaš v družbi stotnije ljudi. Kleč je v tem, da so vsi neotipljivi, imaš pa še vedno občutek, da si eden od množice. V petih minutah je treba doseči čimboljši rezultat, nakar se karavana prestavi na naslednjo stezo. Tako zlahka minejo celi popoldnevi, dvomim pa, da noči, saj je bliskovita brzina utrujajoča. No, Trackmanio zlahka poženeš le za nekaj minut neobvezne zabave in urjenja zafrknjene steze. Oziroma zakurblaš editor v več variantah. Na lastno pest izdelane steze deliš s skupnostjo ali dolpotegueješ na ducate garažnih stvaritev. Med njimi neuradne izzive, s katerimi se včasih zabavaš bolj kot z oficielnimi. Poudarek je tudi na druženju pred istim zaslonom, kar je omogočeno zapored na 'vročem stolu' in na razdeljenem zaslonu za do četverico. Kavčni multi je omogočen v več modusih, tudi takem, kjer je treba pobirati bonuse in deliti maluse.

Trekmenija kot trekmenija

Čuje se kot kompleten paket za oboževalce arkadnih dirkačin, zlasti tiste, ki imajo radi priokus enostavnejših devetdesetih. Vendar Turbo preveč ponavlja že videne pristope in krni znano vsebino. Splošni občutek in vozni model sta zelo podobna tistemu v Trackmaniji United Forever, ki je poznala več vrst okolij in avtov. Tam si z odložišča snemal tako kožice kot mode ter urejal videoposnetke, kar je romalo v pozabo. Odstranili so tudi dobro sprejeti modus puzzle, kjer so bile steze zastavljene kot uganke. In manjka normalno spletno tekmovanje z nabiranjem točk ter ligami, kar bi bilo ob Ubisoftovih e-športnih ambicijah jako dobrodošlo.
Nasploh ves izdelek deluje precej omejen in že viden, z dosti balasta (le čemu je namenjeno dvoigralsko vodenje enega avtomobila?!) in malo sprememb sredice. Bolj kot igraš, bolj se ti zdi, da bi bila pravšnja cena okrog 20 evrov, ne okrog 40, kolikor hočejo tako na računalniku kot obeh konzolah, kamor Trackmania prihaja prvič. Svetujem čakanje na nižji strošek, razhroščevalne zaplate in dopolnitve vsebine.

***Sneti** bi moral med zalivčki in neonskimi napisi uživati, a mu to prepreči sedemintrideset karambolov na minuto.*

68 nemudoma zabavno arkadno dirkanje ✔ odbite steze ✔ urejevalnik prog ✔ usmerjenost v družabnost in vsebino, ki jo naredi skupnost ✔ nenapredek in postanost ✖ manjkajoči elementi ✖ visoka cena za dostavljeno ✖ Nadeo / Ubisoft za PC, PS4 in XBO



Tale proga je ena od mnogih že narejenih, a moč se je odločiti za naključno generirano. To je dobrodošlo zlasti v multiplayerju, na katerem je velik poudarek.



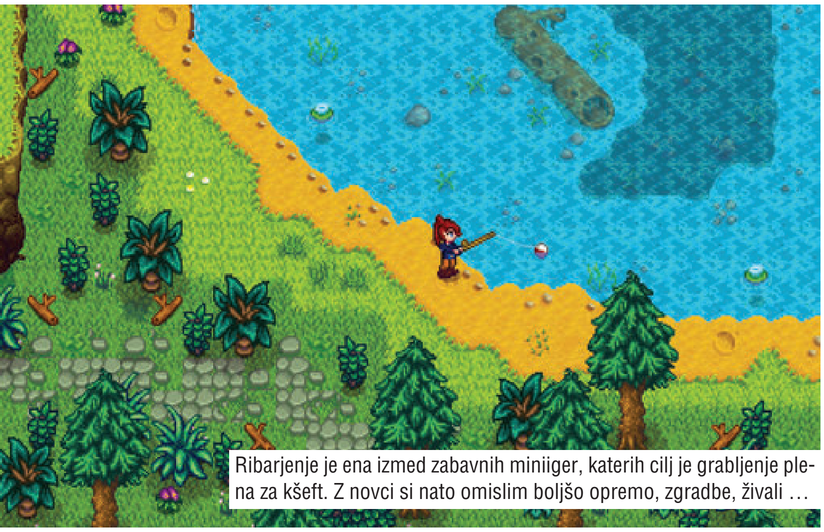
Zaslon se lahko razdeli na dva, tri ali štiri dele, za kar poleg tipkovnice potrebuješ vsaj en joypad. Analogna kontrola je dejansko inferiorna digitalni na križcu.



Še ena steza, ki izraža Trackmanijino srž. Ko prinoriš okrog ovinka, moraš od vodne površine odskočiti pod natanko pravim kotom, sicer ni varnega pristanka.

Stardew Valley





Ribarjenje je ena izmed zabavnih miniiger, katerih cilj je grabljenje plena za kšeft. Z novci si nato omislim boljšo opremo, zgradbe, živali …



Stardew Valley se začne kot simulacija kmetovanja, nakar preraste v mnogo več. Svet je poln zanimivih zgodb in lokacij, ki čakajo, da jih raziščem.



Vsako leto se v mestu pripeti ducat dogodkov, na katerih se družim z vaščani, pecam luštne frajle in tekmujem v družabnih igrah.

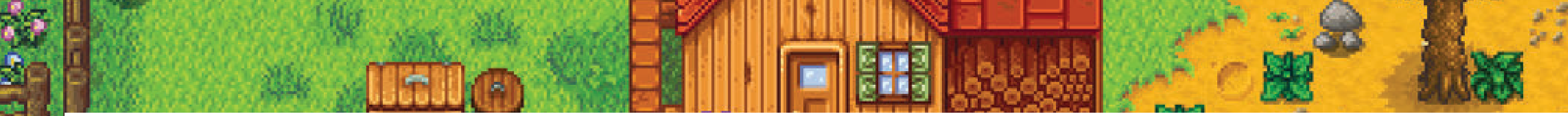


V rudniku so skrite najvrednejše dragotine, zato je bojevanje neizbežno. Mlatež je enoknofoven, a pestre formacije nakaz ohranjajo svežino.

Da, Stardew Valley me je zasvojil. Ko si zvečer vzamem urico ali dve, iz njega črpam skorajda zenovski mir. V prvi vrsti zato, ker gre za odprto, peskovniško igro starinskega pikslastega videza s tonami vsebine in brez prisilnega sledenja zadanim nalogam. To je simulacija življenja v podeželskem mestecu, kjer se s peharjem orodij vrnem k naravi in živim od sadov zemlje, kot sem to počel v Harvest Moonu in Rune Factoryju. Po minecraftovsko kopičim surovine, po farmvillovsko obdelujem njivo in hajkam skozi širni svet v iskanju kvestov ter družbe. Nagrabljeno bogastvo stlačim v rukzaktorij, kjer surovine združujem v nove predmete. Nobena dejavnost me ne postavi v izrazito slabši položaj. Lahko kmetujem, rudarim, ribarim in počnem še dosti drugega. Venomer pa plemenitim izkušnjo! Spočetka se zdijo neigralni liki v vasi stoični, skopo ubesedeni in brez vsebine. A ko jih bolje spoznam, z mano delijo svoje anekdote in konjičke ter pridobijo na osebnosti. Z dečvo Abigail recimo skupaj drkava špile na njeni konzoli, zato jo omožim. Tudi ostali gradniki vseskozi ohranjajo svežino. Zato se mi po skoraj petdesetih urah igranja tekom zadnjih tednov zdi, da še vedno nisem niti blizu zgodbenega konca, ki bojda obstaja.

O miših in ljudeh

Kot liku v igri se mi nekega dne na šihtu odpelje, zato odpotujem na ruralno posestvo, ki mi ga je zapustil dedek. V Pelikanjem mestu me čaka majhna koča na zanemarjeni zaplati zemlje. Temeljito jo moram očistiti, preden lahko posadim semena in se lotim gojenja kulturnih rastlin. Krčenje gozda in iztrebljanje plevela se sprva zdi dolgotrajno in mučno. A v spretno postavljenih razmikih mi na vrata prihajajo vaščani in mi dajejo informacije o ostalih podvigih, ki se jih lahko lotim. Tako sem poleg kratkoročnih ciljev, ki se nanašajo na (nad)gradnjo opreme in objektov, seznanjen s par večjimi, kjer se zgodba veji. Lahko se denimo pridružim izkoriščevalskemu konglomeratu in mestece izboljšujem skozi kapitalistično grabljenje novcev.





S kombinacijami raznolikih poljščin in ujetih rib odklepam bolj slikovite priboljške in ostanem zvest nonovemu izročilu.
Ko pride večer, v škatlo ob bajti zmečem prodaji namenjene predmete ali surovine, namesto katerih nato župan čez noč prinese solde. Spočetka sem ujet v vsakodnevno rutino skrbi za rast pridelkov na farmi, a kmalu zgruntam, da jo lahko kadarkoli prelomim. Namesto tekanja za vranami si omislim strašilo in zalivalko nadomestim s samostojnim namakanjem. Pridobljeni denar mi omogoči nakup krave, ki me oskrbuje z mlekom, in kokoši, ki nesejo jajca. Njam, sir in majoneza! Zaradi tega kopita je vsaka nova dejavnost spočetka zanimiva in naporna, nakar še pred nastopom zehanja postane avtomatična in me opogumi za nadaljnje raziskovanje sveta.

Morija postane majcena ...

Najvažnejša lokacija zunaj mesta je rudnik. Ob vstopu vanj prejmem meč, s katerim izbojujem svojo pot skozi nebroj nadstropij. Pri tem koljem nadležne sluzaste stvore in zbiram dragocene minerale ali relikvije. Obvladam en sam udarec, s katerim moram pravočasno zadeti sovraga. Šefovja ni, vendar velja biti vse bolj pazljiv, kajti nabor grdavžev se pestri in beštije prihajajo v zamotanih gručah. Moti le nerodnost pri mlatenju v ozkih prostorih. Nove lokacije porajajo nove naloge, dočim so sveži predmeti odskočne deske za še kompleksnejše, še bolj dovršene stvaritve. Eno vodi k drugemu in nenehno se zdi, da končne postaje ni.
Sistem veščin je klasično frpjast. Sposobnosti lika se razvijajo oziraje na količino časa, ki jim ga posvetim. Med pripravljanjem jedi pridobivam kuharske izkustvene točke in odkrivam nove recepte. Tako rastem in se razvijam z junakom. Obstaja pa tudi plejada zanimivosti, ki mi popestrijo vsakdan. Muzeju v zameno za nucnike darujem artefakte, z vaščani praznujem njihove rojstni dneve in se udeležujem vsakoletnih slavij. Za praznik jajc tekmujem v iskanju pirhov. Čar leži ravno v tej raznoliki preprostosti in zvečer z užitkom poberem zrel pridelek, vedoč, da je za mano dogodivščin poln dan.

Zelo znosna lahkost bivanja

Najdejo se sicer hrošči – včasih splet dogodkov povzroči, da sistem preskoči dan, drugič kakšna aparatura namesto predpisane količine pogoltne preveč pridelkov. Takisto ni večigralstva, ga pa kani edini avtor dodati in s tem omogočiti družno lotevanje večjih projektov ali zgolj lagodno počitnikovanje na kolegovem ranču. Vendar gre že zdaj za izdelek z razvejano, večplastno in brezšivno povezano vsebino. Takšno, ki motivira mojo domišljijo, da si namesto igre postavlja cilje sama. Več je sicer širine kot globine, toda na kraju dneva šteje predvsem celokupni vtis – to pa je prijetna toplina, s katero se spominjam v igri prebitih ur. In od teh mi žal ni niti ene, kaj šele izdatka 15 evrov.

Trier z odliko opravi praktični del kmetijskega izobraževanja, gozdarstva, ribolova, kamnoseštva in poznavanja sluzastih pošasti.

85

s(t)imulativo peskovnitvo ✔ vsebine ne zmanjka ✔ eleganten sistem veščin ✔ zanimivi liki ✔ segmenti bojevanja ✖ par žužkov ✖ Chucklefish za PC



Grim Dawn

Kakšen vik in krik se je dvignil, ko je Blizzard priljubljeni akcijski frp Diablo v tretji inkarnaciji obdal s prešerno, risankasto grafiko in uvedel nenehno povezanost s spletom! Ljubitelji demonskega, rdečkasto-črnikavega sloga iz kultne dvojke se niso zmenili za izvirnostne nakane Nevihtarjev, temveč so pozivali k grmadnemu sežigu krivcev in terjali nazaj pristno staro hudičevstvo. No, niso ga dobili in tudi odtlej niso imeli kaj dosti priložnosti, da bi ga doživeli na sveže. Torchlight, Sacred 3 in Marvel Heroes so židani, Van Helsing nasmejan, Path of Exile ne mara za srh. Da bi se preselili na mobe in mobilije? Prosim lepo, saj bi Belcebuba fršlok od sramu.

Zato so številni med njimi brž izvlekli kreditne kartice, ko se je na Kickstarterju pojavil Grim Dawn. Videti je bil kot odgovor na sanje izneverjenega diablovca: brisanje pošastnih hord, večen lov na boljšo opremo, uničen svet, tesnoba. V ospredju ni bila izvirnost, temveč upoštevanje želja skupnosti, špil pa je imel pošten rodovnik, saj so maloštevilčno firmico Crate Entertainment osnovali nekdanji ustvarjalci Peklenščkovega klona Titan Questa. Odkupili so celo njegov pogon! Ob vsem tem je v srcih norcev na hudirjevanje zagorelo upanje, ki je po dolgem tičanju v razvojni fazi doživelo zadoščenje. Mrka zora je pretežno tisto, kar bi bil Diablo III, če pomehkuženi avtorji vmes ne bi dobili otrok in izgubili jajc.



Tipski prizor razkriva, da je Grim Dawn diablovska akcijska frpjka, v kateri nad tvojega junaka masovno uletavajo sovražne horde, želeč si očiščenja. Ki ga dobé!



Dobršen del časa prezdiš v mrakobnih katakombah in ječah, kjer te naskakujejo tako okostnjaki kot hudičevsko-cthulhujski spaki. Vzdušje je kar tesnobno.

Adijo, rožnati samorogi

Za razliko od biblično-fantazijskega Zlodeja je Grim Dawn mešanica postapokaliptičnega in pravljičnega. Vendar zaradi tega ni nič manj mračnjaški. Človeški imperij Cairn je bil njega dni cvetoč in nenavadno razvit, kajti poznal je tako magijo kot puške. Nakar so vanj privršale ostudne pošasti iz onkraja in začele prebivalce uporabljati kot snov za nefariozne načrte. A kapric s tem še ni bilo konec, zakaj pojavila se je še druga frakcija, ki se je ljudi namenila pobijati, da bi s tem onemogočila krepitev prve. Po strašanskem uničenju maloštevilni preživeli životarijo v konklavah, nekateri med njimi pa so pod vplivom meddimenzionalnih energij pridobili čudežne sposobnosti, od izkoriščanja črvin do nadzorovanja živali in oblikovanja kužnih oblakov. Ti si eden takih in na tebi je, da rešiš, kar je od naše vrste ostalo – ali pa postopaš bistveno bolj žlehtno.

Temeljna značilnost Grim Dawna je žalobnost, ki jo izdelek črpa tako iz Diabla kot iz Dark Souls. Iz Temnih duš ustvarjalci niso vzeli le finte, da se lahko po smrti vrneš na kraj crkota in dobiš nazaj izgubljene izkušnje, sicer izpuhtijo v nepovrat, temveč še marsikaj drugega. Med vandranjem te spremlja pogrebniška muzika, potikaš se po gotskih stavbah, grozijo ti cthulhujske prikazni, vse je opustošeno ter brezupno. A vendarle to ni tretjeosebna sekljačina posamičnih monstrumov, temveč od zgoraj gledana masovna uničevalka tropov. Med njimi niso zgolj lovecraftovske nakaze, marveč povsem diablovski demoni, zombaklji, coprniki in skeleti. Za nameček pa še kavbojski banditi, kužne podgane, hude ose in biki, tolkienovski goblini in titanquestovske harpije.

Zgube in zlorabe

Zaléga se je razpasla širom odprtega sveta, ki tvori eno samo ogromno karto s kavernami in ječami, segajočimi več štukov v globino. Vse ni dostopno takoj, a kakor hitro pridobiš nekaj denarja in ključnih predmetov, kot je dinamit za rušenje plazov, se lahko podaš tja, kjer čakajo ogabe daleč nad tvojo stopnjo. Vodenja za roko niti ni dosti. V tipski maniri na neznana področja peljejo kvesti, tako nanizani na rdečo nit kot neobvezni, dobrodošli za izkušnje, sredstva in opremo. Najverjetneje boš opravil neko mešanico prvih in drugih ter postopanja za odstranitev črne megle z zemljevida. Pri tem boš naletel na odmaknjene enklave s trgovci in dajalci novih zadolžitev tipa "najdi izgubljenega sina" in "ubij pošast, zaradi katere si ne upamo nabirati regrata."

So pa vmes dialogi, v katerih se je treba odločiti, kaj boš storil. Koga boš ubil – tipčka, ki trdi, da ga je kolega zaštihal, ali dotičnega, ki pravi, da mu je oni hotel posiliti hčer? Z izbirami v pogovorih in udejstvovanjem v svetu se lahko prikupiš tej ali oni frakciji. Sploh ni nujno, da skrbiš za dobrobit osrednjega mesteca, marveč se lahko spajdašiš z banditi ali sprožiš dogodke, ki privedejo do težav za dobrodušne preživelce. Pošastnima frakcijama se mi ni uspelo prikupiti, a povsem mogoče obstaja način, da se jima kljub pobijanju ne zameriš. Drugače začneta nadte pošiljati junake, ki so kakor v Diablu nabildane verzije običajnih sovragov s kombinacijami specialnih lastnosti – strup, elektrika, odpornost, zdravljenje. Podrobne posledice odločitev najdeš v številnih zapiskih, iz branja katerih nisi deležen le izkušenj, marveč razumevanja fabule. Ampak ta obstaja le v obliki teksta in ti je ni treba vsrkati niti kanec. Poudarek je namreč na klanju, klanju in klanju.

Junak po moji volji

Pogrom nad svinježi izvajaš kot pripadnik enega od šestih poklicev: to so vojak, šaman, okultist, strokovnjak za eksplozive, arkanist in 'nightblade'. Nazivi so izvirni, vendar gre za precej tipsko mešanico likov, ki so učinkoviti od blizu, in takih, ki razturajo od daleč. Soldier kakor barbar najbolj uživa, ko uleti v gnečo in sitnobam z meči odpira nove ritne luknje, demolitionist luča eksplozivna telesa, okultist kliče živalske pomagače, šaman z viharji ter ognjenimi zidovi kanalizira moč narave. Najbolj zanimiva poteza se skriva v kombiniranju služb. Ob temeljni je namreč moč izbrati dodatno in tako ustvariti mešanico, kot je vojak + šaman ali eksplozivnež + okultist.

Ker ima vsak poklic dosti sproti odklenljivih in nadgradljivih veščin, so edinstvene tudi posamične verzije teh navez. Puškar se lahko denimo specializira za metanje elektrokucijskih granat, čemur pridruži klicanje krvoločnega psa – oziroma slednjega nadomesti s strupenimi izbljuvki. Tovrstno eksperimentiranje je povsem odvisno od tebe in ga olajša poceni *respec*, torej prerazporejanje točk, ki jih dobiš ob napredovanju na naslednjo stopnjo (služb žal ni moč spremeniti!). Nabor možnosti dodatno razširi vlaganje točk predanosti, ki si jih deležen ob čiščenju oltarjev, razmetanih širom sveta. Ko pri slednjih žrtvuješ določene predmete ali odstraniš naval pošasti, skočiš na veliko karto ozvezdij, kjer vlagaš v posamične svetle točke. Tako prejmeš ekstra bonuse in sicer nedostopne uroke.

Večni zamah

Čuje se izredno globoko, vendar gre v resnici za širino. Igra namreč ni narejena tako, da bi terjala dosti podrobnega ubadanja s pristopi k uničevanju sovragov. Bistveno je, da se nabildaš in najdeš čimboljši plen, ki prav kot v Diablih gejzirsko vre iz poražene zalege, zabojev, skrinj in naokoli ležečih strohnelcev. Če imaš na betici najtrdnejšo čelado, v rokah najbolj ubojito krepelo in na riti najodličnejše hlamudrače, zgolj tiščiš gumb za napad in sprožaš sposobnosti, da gnusobe pospešeno razpadajo. Če si prenizke stopnje oziroma nisi našel ali z recepti ustvaril dobrega *loota*, pa te čaka bodisi bežanje bodisi goljufivo postavanje pred stebrom, ob katerega se je zataknil sicer mogočen nasprotnik. Drugače rečeno, uspeh je v precej majhni meri odvisen od rabe natanko pravih veščin v natanko pravem trenutku in spretnega gibanja po prostoru.

Slednje je za silo pomembno pri šefovskih bojevnikih, magih in onstranskih gnusobah, ki te z naprednimi napadi silijo, da jo veselo cvirnaš po ograjeni areni. Pozabi pa, da bi bili denimo elektrokucijski sovragi neobčutljivi na štrom ali da ne bi smel zastrupljati strupenežev, ker bi jih s tem okrepil. Z rabo enega ali dveh napadov se lahko prebiješ skozi ves špil in menjavanje kompletov orožij je dolge ure povsem neizkoriščeno. Šele veliko kasneje je v tem nekaj soli, čeprav še zdaleč ne toliko kot v tretjeosebnih sekljačinah z neposrednim nadzorom.

Tak dizajn seveda ni napaka avtorjev, temveč njihov izrecen namen. Bistvo Grim Dawna je v prijetni rutini, Tečeš, naletiš na novo gručo barab, uničiš jih identično kot prejšnjo s hitrostnim drkanjem tipk in miškinih ušesc, deležen si izkušenj in robe, tečeš naprej, spet naletiš na krdelo, ga eliminiraš na enak način kot predhodno, vnovič se razveseliš izkušenj in sortiranja plena, ki bo nemara omogočil še bolj ekspresno destrukcijo … To je ta '*grind-loot* cikel', ki poganja tovrstna akcijska igranja domišljijskih vlog in ki se mu Mrka zora podreja do sleherne dobro znane podrobnosti. Edina razlika glede na naspidirani Diablo III je, da je nekoliko bolj počasna in metodična.

Imejte me radi!

Kdor ima tovrsten hrčkast kolotek rad in se vživi v trpko temačnost, bo v Grim Dawnu užival. Sploh ko bo vstopil v naključno zgenerirane temnice, iz katerih ni izhoda z drugače kadarkoli dostopnim portalom. In ko bo ugotovil, da se jakost neprijateljskih hord redno prilagaja, zato so zgodnja območja in



V pretežno odprtem svetu se izmenjavata se noč in dan, vmes zna začeti deževati. Luštna kozmetika, napacana čez bistvo – nenehno, precej enolično pobijanje.



Večigralstvo za največ štiri ne poteka prek založnikovih strežnikov, marveč se igralci povezujejo neposredno. Je pa vdelan iskalnik zaprtih in odprtih partij.



Spočetka te šefovsko nadlegujejo manjši nasprotniki, ki znajo kljub temu pošteno udariti. Toda ko se bližaš ducate ur oddaljenemu koncu, glavarji zrastejo …

V točke na ozvezdjih vlagaš ločene izkustvene točke z oltarjev. Niti pod razno jih ni dovolj, da bi odklenil vse, zato se je treba odločati v skladu z naravo lika.





Srednjeveška mesteca so polna zalege, med katero ne manjka direktnih napadalcev in cimprarjev, ki jim pomagajo iz ozadja. Iz tehle krogov je bistro ubežati.



Z debatami razrešuješ kveste ter se dobrikaš ali zameriš frakcijam. Po svetu se ne seliš le peš, marveč tudi skozi številne portale, ki vandranje bistveno pohitrijo.

MEDTEM V DIABLOVEM SVETU ...



Blizzard svojega paradnega konja seveda ni prepustil stihiji, marveč aktivno skrbi zanj. Do te mere, da so marca nepričakovano izdali popravek za ancientni Diablo II, ki zdaj v inačici 1.14 brez kapric deluje pod Okni 7, 8 in 10 (ni ga treba več zaganjati v XP-modusu). Igra je sicer v primerjavi z novejšimi fantazijskimi akcijadami te sorte zunanjostno precej zastarela, toda njeno looteersko jedro ostaja zdravo. Anale o vseh peklenščkih najdeš v Jokerju 226.
Križem rok še zlasti niso sedeli pri trojki. Januarja je prejela zaplato 2.24, ki je dodala marsikaj zanimivega. Najvažnejša sta novo področje, močvirnati otok Greyhollow, in dva ducata vnaprej izdelanih ječ ('set dungeons'), ki jih odklene kompletiranje določenih setov opreme. Prav tako je špil že nekaj časa deležen sezon, v okviru katerih je moč ustvariti svojstven lik, omejen na tisto sezono, ki se tako v večigralstvu ne bo srečeval s čezmerno nabildano konkurenco. Je pa treba vedeti, da se novejši patchi tičejo le Diabla III, razširjenega z dodatkom Reaper of Souls, ki je praktično obvezen, če bi rad tretjega Hudičevca izkusil v vsej veličini. Med drugim je dodal bistveni pustolovski način, ki omogoča svobodno seljenje med ječami po koncu zgodbe, križarski poklic, višenivojske blodnjake *(nephalem rifte)*, obilico veščin in še in še.
Drži, da je cena Reaperja 20 evrov, kar je toliko kot samega Diabla III. Vendar me poslušaj: kupi komplet za 35 bruseljskih in živi srečno. Brez Kosca duš trojka preprosto ni domišljena in zaključena.
Mimogrede, na osnovi Blizzardovega iskanja ustreznega kadra se že nekaj časa govori, da bo Diablo II ugledal luč dneva v prebarvani inačici. Pridružila naj bi se mu Warcraft III (ta je bil takisto deležen zaplatne posodobitve!) in Starcraft. Smiselnost poteze je vprašljiva, saj je drugi Satan igralno gledano starinski akcijski frp, katerega izvirnik je moč brez kapric pognati v Windows 10. In uradnega ni slišati nič. A glede na HD-norijo Diablo II v visoki jasnini ne bo presenečenje. Čeprav bi bil še bolj posrečen ponoven spust v podzemlje Tristrama, torej zaigranje starega dobrega izvirnega Hudičevca.

kvesti kasneje polni nabildanih zverin. Avtorji imajo pač posluh za žanr in zahteve skupnosti, od tega, da se številne beštije samosvoje pojavljajo od nikoder (pajki popadajo s stropa, trupelca se dvignejo izpod tal, harpije prifrfotajo iz gnezd), prek prisotnosti hardcore načina, v katerem lik umre za stalno, do samodejnega prilagajanja moči in količine zverinjaka v večigralstvu. Le-to nudi direktno povezavo največ štirih sodelujočih, ki družno izvedejo holokavst nad nestvori ali se v PvPju udarijo med sabo.
Toda nenehno podrejanje sprejetim pravilom igre, želja po splošni vsečnosti in majhnost razvojnega moštva imajo posledice. Srž igranja je nenapredna in špil marsikdaj rutinski, tlačanski ter razvlečen čez razumno mero. Ugank ni in orjaške trdnjave, prostrane livade ter prašne votline se vlečejo kot smrkelj. Fani recepta, ki igrajo, da bi pozabili na ril lajf, tega ne bodo niti opazili. Meni pa so začeli iti identični spopadi s tisočim trolom, desettisočim kavbojcem in stotisočo oso po nekaj desetih urah dodobra na jetra. Občutek je čisto enak kot v Titan Questu, ki se je marsikomu zameril prav z repetitivnim pluženjem skozi sitnobe. To plat Diablo III z malodane obvezno razširitvijo Reaper of Souls dodobra razgiba v vsebini po koncu, ko svobodno skačeš po naključno generiranih temnicah širom dežele. Grim Dawn ima takih za prgišče in enostavno ni tako prostran. Bolj je usmerjen v ponovno razpredanje rdeče niti, čeravno je ta zaradi odločitev s posledicami bolj zanimiva kot v nerazširjenem D3.

Sonce za oblakom

Tudi drugod se kažejo razpoke. Zemljevid je kilav, izvedba malce amaterska, potrebnega bo še kar nekaj izganjanja hroščev in uravnotežanja poklicev in veščin, arhitektura in količina okolij nista na nivoju Hudičevca, preglednost navzgor-navzdol zna trpeti in terja sukanje kamere, ambientalna glasba ni tako genialna kot v vzorniškem Dark Souls ter se začne kmalu ponavljati, monstrumom pa manjka samosvojosti in dizajnerske pike na i. Na propagandnih sličicah so videti nadmočne, a ko jih stalno mesariš takole iz daljave, se začno kmalu zlivati ena z drugo. Takisto gre upoštevati, da nisi del široke skupnosti, saj ni namenskih spletnih strežnikov. To bo zlasti vznejevoljilo tiste, ki so vajeni instantnega povezovanja v Diablu III, ki je z dodatkom Reaper of Souls kompletnejši naslov, in druženja v nalinijskem Path of Exile.
Po drugi strani pa je igra šele dobro izšla, obljubljene je dosti naknadne vsebine, cena 25 evrov je ugodna, ni pripetosti na splet, omogočeni so modi, naknadni skozihodi na višjih težavnostih pa utegnejo biti zanimivi zaradi alternativnih izbir v kvestih ter svežih kombinacij poklicev in veščin. No, vsaj za usekance na sprejeto diablovsko štimungo in tiste, ki jim tovrstno rutinizirano pozabljanje na vsakdan diši. Ostali naj se v Cairn ne podajajo.

***Sneti** se zbudi v novo sivo jutro, v katerem ga čaka dosti lutanja in še več lootanja.*

78 **klasicistična nebesa za klavce hord in nabiralce plena ✔ vzdušna postapokaliptičnost ✔ združevanje poklicev ✔ vejitvene odločitve ✔ razvlečena in ne prav globoka ✖ ne še zloščena in dopolnjena ✖**

Crate Entertainment za PC

The Division



*Superagent **Aggressor** v New Yorku popravlja elektriko s pištolo, zdravi črne koze s snajperico in deli psihiatrično pomoč s šibrovko.*

fenomenalen Manhattan ✔ tragedija v sliki in besedi ✔ vzdušje in svobodnjaštvo Temnih con ✔ igranje v četvero ✔ ogromno kvestov in raziskovanja ✔ tečen vmesnik ✖ brez tiholazništva in boja od blizu ✖ malo dejavnosti izven vojskovanja ✖ nekaj nerodnosti ✖

Ubisoft za PC, PS4 in XBO



The Division je tretjeosebnostrelsko diablovsko plenjenje epskih brzostrelk, postavljeno pred imenitno kuliso opuščenega sodobnega Manhattna. Na tej sliki sem pred spustom v slovite cestne predore, ki polotok spajajo z okolico.

Obstal sem pred stavbo na ulici 135 West 52nd. Čeprav je minilo več let, odkar sem bil tam nastanjen ob obisku New Yorka, sem se bežno spomnil visokega stopničastega nebotičnika. Nakar mi je mimo ušes priletela krogla. Ta predel Manhattna v igri The Divison sodi v tako imenovane Dark Zones, najnevarnejša področja z zahtevnimi nasprotniki in še odprtim bojem med igralci (PvP). Zato tu praviloma igraš v grupi z do tremi kameradi, jaz pa sem svoje zaradi prodajanja zijal nespametno pustil v sosednji ulici. Klic na pomoč po glasovni zvezi so sicer prejeli – a sem dobil odgovor: "Sori, polni krame smo, gremo do odvoza." To pomeni, da so dali prednost varni oddaji zbranega plena, ki ga mora odtovoriti helikopter, sicer ga lahko ob smrti izgubiš. In tako sem oddirjal med betonskimi orjaki, z banditi tesno za seboj.

V tem dogodku so strnjeni najboljši elementi novega špila pod značko Toma Clancyja in bržčas najbolj ambicioznega Ubisoftovega naslova doslej. Najprej res izjemno podrobno izdelana okolica sodobnega središča New Yorka, ki vsebuje večino resničnih lokacij. In nato svobodnjaška, nepredvidljive Temne cone, polne človeških odpadnikov in pretečih nevarnosti. Za špil velikega založnika je ta element pogumno tveganje in hkrati glavna stvar, po kateri se loči od mestoma dokaj podobnega Destinyja. A prav Temne cone pokažejo glavno hibo igre – da vendarle ni toliko hrabra, kot bi se spodobilo.

Njujorški Hudičevec

Če nisi bil ravno v nepredušni karanteni, veš, kako gre zaplet: na enega od ameriških črnih petkov v bližnji prihodnosti zli teroristi izkoristijo nakupovalno poblaznelost ljudi s tem, da v obtok spravijo bankovce, okužene s črnimi kozami. Sledi pandemija, ki sproži najprej kaos ter kmalu nato popoln kolaps oblasti in reda v New Yorku. Ulicam zavladajo tolpe in odpadniške frakcije, ki redčijo vojaško vladno enoto Joint Task Force, namenjeno ohranjanju nadzora. Zato na vrhu aktivirajo supertajni oddelek Strategic Homeland Division, na kratko The Division. Njegovi člani so mojstri preživetja v urbani divjini in izurjeni za popravljanje infrastrukture. Njihova naloga je za vsako ceno braniti civilizacijo, kar je je še ostalo, pred popolnim izbrisom.

Kljub intrigantno zastavljeni premisi velja takoj poudariti, da New York popravljamo pretežno s pošiljanjem krogel v glave. Četudi kvesti tematsko vsebujejo številne renovacije električne in druge napeljave, dostavo potrebščin ljudem v stiski in kurirčkanje za birokrate, je naše glavno orodje puška. Ostalo počnemo po navodilih od zgoraj in špil ne vključuje nobenih samosvojih miniigric. Rokodelstvo pa je omejeno na sestavljanje pihalnikov in zaščitnih jopičev. Drugič, preživetvena plat je čez igro povezanjena zelo ohlapno. Zaradi napredne računalniške karte se je nemogoče izgubiti. Kljub predbožičnemu času in zasneženim ulicam ti zobje nikoli ne šklepetajo, ker temperatura nima vpliva. Kljub vsesplošnemu pomanjkanju nisi nikdar lačen in žejen, saj ima živež le vlogo bonusov v boju. Futranje ti hitreje povrne zdravje, dočim čista voda poveča škodo na šefovskih nasprotnikih. Kdor je menil, da bo pod Empire State Buildingom postavil šotor in žical druge brezdomce za drobiž, ne bo vesel.

Division je križanec tretjeosebne streljanke s frpjko diablovske sorte, kajti bistvenega pomena je nabiranje orožja in opreme. Eno in drugo je barvno kodirano, kot so sekirice v World of Warcraftu. Obstaja tudi v redu štorijalna kampanja, ki pripelje do krivca za katastrofo. Toda ko jo v dveh ali treh tednih pohlevnega večernega igranja končaš, se pravi izziv šele začne. V tem je igra zelo podobna Destinyju, le da gre pri slednjem za prvooseben špil, pri Diviziji pa lik gledaš v hrbet. Delita si tudi brezšivno spajanje samotarskega kolovratenja in sodelovanja z drugimi ljudmi. Ima pa clancyjevska izvedba res odlično prizorišče, nad katerim ostrmiš.

Obgriženo veliko jabolko

Avtorji se zavedajo udarnosti njujorške mestne panorame in te že v uvajalnem delu postavijo pod brooklynski most. To je sicer edini trenutek, ki ga preživiš izven Manhattna, kajti glavnina igre se dogaja tam (glej okvir). Baza elitne Divizije je na primer v poštni stavbi nasproti Madison Square Gardna, z bežnim pogledom proti nebotičniku Empire State. Preganjaš se pod Rockefellerjevim centrom in po Times Squaru, pa po zgradbi Združenih narodov



Na najvišjih nastavitvah računalo kar stoka, toda izrisovanje mesta s pogonom Snowdrop studia Massive je glede na detajle presenetljivo dobro optimizirano.



Hkrati vihtiš dve puški in pištolo, na desni pa vidiš šest kosov oblačil. Nad njimi so tri glavne statistike: škoda, zdravje in elektronika – vir za proženje veščin.



V vsaki ulici je nekaj stavb z odprtimi vrati in skoraj vsak notranji prostor je takole podrobno nastlan s kramo, ki je dostikrat uporabna! Skoraj neverjetno.

in veleblagovnici Macy's. Res navdušujoče je, da se avtorji pri Ubisoft Massive niso ustavili pri znamenitostih, marveč so v digitalnost prenesli velik del siceršnjih hiš. Na spletu najdeš mnogo pričevanj presenečenih prebivalcev mesta, ki so v igri našli priljubljeni kraj, celo vkup s svežimi grafiti. Čisto vseh bajt ni, toda odstopanja bo opazil le tisti, ki tam živi že dlje časa. Noro!

Verodostojna urbana džungla je podlaga za takisto odlično ponazorjene apokaliptične razmere. Bolezen ljudi ni pomorila v hipu, marveč je družbo razkrojila postopoma. Ulice so zato polne neodpeljanih smeti in vozil vseh vrst, ki so v pomanjkanju ostala brez goriva. Okna so v obrambi pred plenilskimi tolpami zabita z deskami, dovozi blokirani z ovirami. Nekaj ljudi je kljub evakuaciji v mestu še ostalo in te NPCje vidiš tavati po ulicah ter iskati živež, za katerega prosijo tudi tebe. Če jim ustrežeš, si deležen izkušenjskih pik in predmetov. Kdor nima take sreče, nemo polni črne vreče, ki jih marsikje vidiš naložene v skladovnicah.

Špil se potrudi, da bedo predstavi v zgodbah, ki jih slišiš ob minikvestih, iz odvrženih mobitelov, radijskih komunikacij ali super duper visokotehnološkega 'zaznavalnika odmevov'. Z njim uzreš pretekle dogodke, običajno osebne tragedije, ki te ne pustijo ravnodušnega. V nekaj hiš je moč vstopiti in običajno te tam čakajo bivališča navadnih ljudi, ki so podlegli ali jih bili primorani zapustiti. S še pogrnjeno mizo za kosilo in zbirko kitar, drugje z razbitinami oplenjenega stanovanja. Marsikaj dušebrižnega ti skušajo v glavo vbiti že drugi liki iz Divizije. Toda v stranskih uličicah mesta so skrite boljše zgodbe, kar je hkrati glavni motiv za raziskovanje in vsaj delen odmik od boja ter zbiranja vijoličnih pušk. Vtikanje nosu v vsak okužen kot se zares splača!



Zahtevnost in številčnost sovragov se prilagajata članom druščine. Vendarle so razlike v težavnosti manj izrazite kot v Borderlands 2, ki to počne najbolje.

Socialni delavec s puško

Vpijanje lepot mesta dostikrat prekinejo zlikovci, ki se na gosto rojevajo vsepovprek. Zato težko premeriš vso ulico, ne da bi srečal možakarje v kapucah, s katerimi se je moč pogovarjati le skozi puškine cevi. Takisto Division ne premore pravega sistema tiholazenja, saj ne moreš niti počepniti. Oziroma to lik stori zgolj, ko se stisne v kritje, ki je osnova boja. Takrat si slabše opazen in jo lahko za plotom neopaženo ubereš mimo nekaterih gruč, s katerimi se ti ne da ukvarjati. A ta pristop ni zanesljiv in ga igra ne spodbuja. Raje ima, če pritiskaš petelina. S tipko objameš bližnji zid, nakar meriš čezenj in skušaš deliti headshote. Merjenje je realno in statistike so pomembne šele pri količini škode ter posebnih učinkih. Zato je razmerje streljanke napram frpjki nekako polovično. Da nepridiprave izbezaš iz zaklona, si pomagaš še z granatami in jim skušaš priti ob bok, ali pa ponucaš eno od treh aktivnih veščin.

Te izbereš izmed možne dvanajsterice in vsebujejo pomagala, kot je zdravljenje sebe in soborcev. Takisto si deležen robotskih stolpičev s strojnicami, prenosnega zaklona, lepljivih bomb, balističnega ščita in drugega. Njihova raba je nekaj bolj taktična od coprnij v Destinyju, saj moraš presneto paziti, kam usmeriš hokuspokus zid ali postaviš stolpič. Njihova odklepanje in krepitev sta vezana na prej omenjeno glavno postojanko Divizije. Ta ima tri krila, medicinsko, varnostno in inženirsko, ki jih nadgrajuješ izključno skozi kveste. Izkušenjska stopnja po drugi plati ne vpliva neposredno na razpoložljivost veščin,

KOŠČEK JABOLKA

Divisionov igralni plac se na severu prične z manhattansko 56. ulico, kar je nekaj ulic pod Central Parkom, zato tam zaenkrat ne moreš futrati golobov, če je kateri slučajno preživel. Na jugu gre do konca Flatiron Districta, torej kak ducat ulic južneje od Madison Square Gardna. Ker predel z nekdanjima dvojčkoma in Wall Streetom leži še precej južneje, se tam okoli ne da pojati. Po širini prizorišče sega od ene obale polotoka do druge in vsega skupaj torej obsega tretjino do četrtino Manhattna. Mesto je dejansko ponazorjeno v razmerju ena proti ena in hoja po njem je za slehernika, ki je New York že obiskal, zelo razburljiva, ker se bo scen živo spominjal! Kdor tam še ni bil, naj ve, da je pridih ameriških velemest predstavljen mojstrsko in z mnogimi detajli, kot so ostanki oglasov za hipoteke, kamorkoli pogledaš, ameriška kolesna mašinerija, brezdomci, naglasi ljudi in izveski nad trgovinami. Igre so zelo redko deležne tako dobro in zvesto napravljene okolice, kot je Divisionov New York.





Stranskih kvestov je dosti. Veliko jih terja obrambo točk JTFa pred tolpami, najdeš pa tudi bisere, kot je iskanje pogrešanih oseb z dobro pripovedjo.



Dodatki za orožja zavzamejo dosti placa v ruzaku, saj najdeš od dušilnikov do držal. Posebno se velja posvetiti namerilnikom in sfriziranim nabojnikom.

marveč nam veča zdravje, povzročeno škodo in slično. Našteto na koncu spojiš z opremo, kjer najdeš brzostrelke, snajperice in vse sorte jopičev – žal pa ne težjega orožja, kot so metalci granat. Nebojnih sposobnosti agent žal nima, z izjemo grajenja pokalic in oblek, ki poteka s preprostim spajanjem najdenih tkanin in orodja.
Spopadanja z običajneži se zato kar zgodaj naveličaš. Pulični falotje niso brihtni in z njimi imaš večkrat probleme zaradi mestoma nerodnega vmesnika, ne njihove zahtevnosti. Metanje v kritje ali premeti včasih odpovedo, dočim sta lučanje granat in vstavljanje zažigalne municije zamudna. Poočitam tudi slabo ročno borbo, saj lahko sovraga le suneš, ne moreš pa blokirati, brcati in se nasploh naprednеje mikastiti. Specialci pa taki. Takisto je treba na zanimivejše nasprotnike čakati, vsaj do 'čistilcev', fanatičnih deratizatorjev, ki s plamenometalci kurijo vse, kar leze in gre. Kasneje naletiš na nevarnejše sovražne najemnike in agente, ki ti znajo postavljati mine, robotske onegaje in podobno.



Težje nasprotnike prepoznaš po merilnikih zdravja, ki niso rdeči, kot je tale rumeni šef. Njegove šibke točke so kanistri z gorivom, ki ga en malo ocvrejo.

Obvezno v družbi

Za največjo uživancijo je treba vsekakor združiti moči z drugimi ljudmi. Spajanje eno- in večigralstva je narejeno takole: pripovedni del do tridesete izkušenjske stopnje je moč v celoti preiti samotarsko, če to želiš. Tedaj druge neračunalniške duše vidiš zgolj v postojankah, kjer jih lahko nažicaš, da greste skupaj na misije. Če se ti ne da ukvarjati z debatami, je moč tam pognati iskalni samodej. Velike kveste lahko ponavljaš in sprožaš v bolj zaguljenih težavnostih, kar je Divisionova oblika spuščanja z druščino v temnice. Tu bodo veteranski igralci našli največ zadovoljstva, kajti težji sovragi znajo partijo prignati do meja. Šele v četvero poprimeš za nekatere unikatne veščine, ki napravijo boj veliko bolj dinamičen, in odprta, domišljena bojišča postanejo zanimivejša. So pa šefi pri tovrstnem ubadanju še enostavnejši – običajno imajo nekaj šibkih točk in ne umetelnih vzorcev obnašanja kot v mmorpgjih.
Toda za tiste, ki se ne bojijo soljudi, ima Division pripravljen svoj drugi veliki adut: Temne cone odprtega PvPja. Dark Zoni so zamejen predel središča Manhattna, ki je v pandemiji najbolj nastradal in kjer JTF nima nikakršnega nadzora več. Tja se zategadelj podaš docela 'na lastno odgovornost'. Ulice poseljujejo brez izjeme elitni nasprotniki, zato je pohajkovanje v solo mazohizem. Najbolj razburljivo pa je kajpada, da lahko tam poškoduješ druge igralce. V tem primeru si koj ožigosan za odpadnika (rogue agent) in v špil nad teboj nariše mrtvaško glavo, nakar moraš v pokori nekaj časa čakati, da ti je odpuščeno. Kdor pihne odpadnika, je deležen nagrade. Na drugi strani je vaba za pobijanje človeških agentov dejstvo, da odvržejo ves plen, ki so ga v Coni nabrali. Predmetovje je tamkaj namreč kontaminirano in ga je treba odpeljati s helikopterjem, nakar ga razkuženega dobiš v postojanki.
To poskrbi za na eni strani uživaško in na drugi za frustrirajočo krvavo polko. V druščini neznancev se lahko pripeti, da se ob čakanju na zrakomlat eden obrne proti ostalim in si prisvoji ves plen. Zato moraš biti vseskozi na preži, če nisi že zaradi skupin player killerjev, ki harajo po mestu. Toda po drugi plati Division ne gre tako daleč kot denimo DayZ. Penali za odpadništvo so tako veliki, da se ti to običajno ne splača, kar pomeni, da zdaleč ne gre za pravo anarhijo. Prejemanje statusa mrtvaške glave pač ni stvar skupnosti, marveč vgrajeni mehanizem. Takisto ga prehitro fašeš ob nehotenem prijateljskem ognju. A vseeno pohvale Massivu, da so s tem poskušali, kajti napetost v Dark Zonu režeš z nožem.

Postavljanje na noge

Division je mestoma noro vzdušen špil s prizoriščem, kakršnega srečaš redko. Spet v drugih elementih pa je omejen in nazadnjaški, na primer v boju in interakciji z okolico. Tudi vozil se ne da uporabljati. Bržda je vse to cena navezave na Ubisoft, ki preveč revolucionarne igre ne bi dovolil. A studio Massive – točno tisti, ki je napravil Ground Controle! – skuša streči zahtevnejšim in napoveduje brezplačne težje misije za druščine ter izmenjavo opreme med igralci. Ostalo dospe v plačljivih DLCjih, saj je Division špil za polno ceno in ne za naročnino. Prvi dodatkič bo prinesel več podzemne železnice, drugi neke sorte modus horde. Tri DLCje bo pokrila sezonska vstopnica za 40 evrov, a zazdaj še ni jasno, kako kvalitetne reči bomo zanjo dobili.
Če si ljubitelj urbanih katastrof, boš bržčas lahko upravičil izdatek že pri puščavniški igri. A precej več bodo odnesli tisti, ki jim ležijo diablovščine in igranje v četvero. V tem in vzdušnem pogledu je Division pri meni kljub luknjam pustil neizbrisen vtis.



Orientacija je preprosta, saj te do zelenega cilja vodi rumena črta agentovega računalnika, ki krizi navzlic ne odpove. In kakopak obstaja hipno potovanje do postojank.



Nuclear Throne

Nizozemski garažni razvijalci Vlambeer veljajo za čudežne dečke neodvisne scene, toda sam ne delim slepega navdušenja nad njimi. Včasih jim uspe strel v polno, na primer z mobilno ribiščino Ridiculous Fishing in od strani gledano streljačino Super Crate Box. Drugič pa so rezultati slabši, recimo pri aktualnem Nuclear Thronu.

Nori Maks, umakni se

Jedrski prestol je od zgoraj gledana nažigaška arkada, ki uveljavi strukturo rogue iger. To pomeni, da se stopnje ustvarjajo naključno in da moraš po vsaki smrti od začetka. Postavljen si v postapokaliptični fantazijski svet, kjer vodiš čudaške mutantske junačke – ribo, rožo, kristalneža, o fuj gnojnobulneža. Izbranemu v slogu twin stick shooterjev ločeno nadzoruješ gibanje in streljanje v polnem krogu. Vsak ima svojstveno posebno sposobnost, kot je delanje prevalov, ščit in prikovanje sovragov na mesto. Med gnusobe, ki jih masovno odstranjuješ, sodijo napadalne mumije, zobate ličinke, krute vrane, radioaktivne podgane in podobno.

Nakaze tamaniš po tematsko samosvojih nivojih, kot so puščava, kanalizacija, kanjoni in ledene planjave, ki se vedno znova naključno generirajo. Noben ni prav obširen, cilj pa je vedno znova ugonobiti sleherno spako. Ob prehodu na naslednjo stopnjo izbereš eno od štirih mutacij. Tako postaneš bolj natančen, dobiš več streliva in zdravja, ob bližini smrti hitreje streljaš … Nabor je odvisen od sreče in se po odhodu v večna lovišča ne ohrani, tako da zmerom znova začneš gol in bos.

Poln zanosa k jedrski zori

Spočetka je Nuclear Throne privlačen. Osnovnošolsko groba, pikslasta grafika ima nek zrnat šarm. Pri streljanju pa imaš dober občutek moči številnih orožij, ki pokajo in hrumijo, da je veselje. Nasprotniki in okolica tako ob stalnem renčečem hrupu in desperado glasbi uživantsko razpadajo pod revolverji, šotgankami, laserji in bombometi. Pa tudi pod šraufcigerji, kladivi in sličnimi hladnimi ostrinami ter topinami. Vsako ima svojstven domet, razpon, hitrost in druge lastnosti, ki si jih moraš vtisniti v spomin, če hočeš preživeti. Granate denimo poleg ostalega razsujejo zidove, za katerimi se zna skrivati tajna. V igranje je treba takisto prišteti eksplozivna trupla in objekte, kot so sodi, ter teatralne vstope šefov, kot sta plamenеči spak in mumija, ki v norungi za tabo podira stene.

Vse to ustvari samosvoj občutek nadzorovanega kaosa, ko se zdaj previdno skrivaš za zaklonom, v naslednjem trenutku pa že tečeš skozi gruče nasprotnikov, da bi odprl naslednjo skrinjo. S tem si obnoviš zalogo municije ali si deležen kake druge dobrote. Tudi smrt sprva ni boleča, ker veš, da boš naslednjič boljši ter da boš slejkoprej odklenil nov lik. Prav tako si vesel sodelovalnega co-op modusa na enem računalniku ali PS4 (vitina verzija zahteva še eno bližnjo konzolo) in dnevnih ter tedenskih izzivov, kjer skupnost pluži dalje pod enakimi pogoji.

V lamber scalnice!

Vendar je dokaj verjetno, da bo lajkanje čez uro ali dve pojenjalo. Sam sem navdušen tako nad streljanjem kot rogue žanrom in me težke igre zlepa ne namorijo. Dark Souls in Bloodborne, pridita! Ampak ob Thronu sem ostal hladen. Ne glede na vse mutacije, previdnost, željo in trud sem bil namreč v tem nepoštenem naslovu venomer le korak od crkota, kar mi je začelo vedno bolj srkati voljo.

Energija zna v kaosu in slabi vidljivosti, ki sta redna spremljevalca, poiti v sekundi, nakar se spet znajdeš na štartu. Tam ne moreš za sproti nabrane solde kupiti ničesar – ne krepelc, ne likov, ne veščin, ne zahtevnosti, ki ostaja ena sama, ultrazajebana. Tudi zato se igranje začne kaj kmalu zelo ponavljati. Mnogi instadeathi in element sreče pa zanikajo taktični pristop, ki obsega ravnanje s strelivom, lastnosti krepelc ter posebne veščine. Resda v Vlambeerjevih naslovih hitro crkneš, ampak v redkokaterem si nato deležen take praznine.

Mogoče konkretne spremembe še pridejo, saj je bil Prestol že v early accessu deležen številnih sprememb. A v izidni obliki za 12 evrov to ni rogue arkada, ki jo priporočam. Raje si omisli Binding of Isaac.

***Sneti** dobi vpogled v eno od inačic postnuklearne prihodnosti. Zdi se mu nenavadno podobna idrijskemu vsakdanu.*

66 raznovrstnost junačkov, orožij in veščin ✔ adrenalinsko 360-stopinjsko rešetanje ✔ odbita estetika ✔ smrt te res nenehno ovohava ✖ ponavljajoča se ✖

Vlambeer za PC, PS4, XBO in vito



Žebrajoč soundtrack, tresenje ekrana in aktivni sovražniki, ki nikakor ne čakajo nate, ustvarjajo živčno vzdušje. Očiten cilj so tisti, ki imajo radi igranje na trzaj.





Idealen pripomoček za Nuclear Throne je joypad z dvema analognima gobicama, kjer ena vodi in druga meri. Vendar gre enako dobro z miško in tipkovnico.



Deponia Doomsday

Zlate dobe pustolovščin se spominjam s solzico v očeh in fajfo v ustih. Toda dnevi blišča, ko je na avanturah delala celo Lucasova hiša posebnih učinkov Industrial Light & Magic, so mimo. Zdaj smo poplavljeni z neodvisnicami, iz katerih tolikanj bolj štrlijo visokoproračunske igre, kakršna je bila trilogija Deponia nemškega studia Daedalic. Ta ni imela vmesniških nesmiselnosti in podobnih amaterizmov, temveč smo se lahko brez bentenja posvetili važnemu: odbiti zgodbi, čvekanju, ugankam in tlačenju odmaševalnikov ter kljunašev v junakov plašč.

Nazaj v prihodnost

Rufus je bil protagonist stare šole z jasnim zgledom, nekakšna nesramnejša in narcisoidna različica Guybrusha iz Monkey Islanda. Ni bil gusar, temveč prebivalec sveta, ki ga je davno pogoltnilo smetje. S sotrpini je bolščal v mesto, lebdeče visoko nad neskončnim odpadom. Tamkaj so izbranci živeli v udobju in izobilju, ne vedoč, da pod njimi reveži za preživetje rijejo po kompostu. Svetova sta se kajpak srečala. Rufus se je zatrapal v aristokratsko princesko, reševal deželo, se kloniral in se šel psihologa, vstajnika ter še marsikaj. Ampak nad zaključkom trilogije je bilo moč slišati dosti jadikovanja in nemara je prav zato dobila dodaten del, Doomsday. Dvojka je recept začinila s trojno osebnostjo punčare Goal, trojka z vodenjem klonov, to pot pa je na meniju časoplov.

Zdaj je junak vnovič tam, kjer je začel. V sanjah je uzrl konec sveta in gradi balon, s katerim bi dosegel nebeško Elizijo. Načrte mu prekriža srečanje s časovnim popotnikom. Kljub zadržanosti in pazljivosti ga Rufus uspe zvleči v svoje tegobe, tako da se spajdašita. Sprva se ubadata z lokalnimi zagatami, kot je nadležen rožnat slon. A sčasoma ju časovni stroj zapelje po obeh svetovih, preteklosti in prihodnosti.

Fino je srečati predrugačena, toda znana prizorišča in like. Scena nastanka transseksualne tajnice Lotti denimo deli mnenja in od občutljivosti je odvisno, če oziroma koliko ti bo humor sedel. Straniščnost je pogosta, a Rufus deluje za spoznanje manj zabit in zoprn, kar pozdravljam. Sam sem se pogosto hehetal, enkrat ali dvakrat pa celo prešerno bruhnil v smeh. Omeniti gre le, da je kljub hudemu govorniškemu talentu mestoma vidno, da je v prevodu iz nemščine ugasnila kakšna iskrica.

Žlahten klik

Pristen pustolovski duh je vselej prisoten in občutek ob spremljanju vragolij je nadvse opičji. Početje je razgibano, naj gre za iskanje slonovega skrivališča ali reševanje dečve. Zdaj je na voljo kakšnih deset zaslonov in prav toliko zgovornih likov, naslednji trenutek pa je dogajanje bolj akcijsko in zaprto ter moraš urno udrihati po miški v akcijski sekvenci. Vse skupaj je bolj osredotočeno, saj ni več neskončno nepovezanih stranskih opravil. Še dobro, saj potovanje skozi čas prinese drugačno zmedo, v kateri kdaj pa kdaj res nisi prepričan, kaj se je zgodilo in iz katerega časa je kdo.

Rufus v približno enaki meri čveka, nabira predmete in rešuje uganke. Vse to je v užitek, saj je vmesnik brez odvečnega klikotanja zares zgleden in pozna brzinsko menjavanje med zasloni ter uren priklic inventarja. Prav tako zna pokazati vroče točke, ki jih ni ravno ogromno. Zato se kljub pogostim obskurnim rešitvam ne zatakneš pogosto – še najtežji je sredinski del, kjer je treba starešine prepričati, da skličejo krizni sestanek. To namreč vključuje poigravanje z genskim zapisom, kar terja precej poizkušanja. Znane so tudi miniigre, kot je igranje golfa in vodenje kuščarja skozi labirint, kjer je besno klikanje dostikrat učinkovitejše od iskanja logike. Kot v predhodnicah jih je tudi to pot moč preskočiti.

Časovni paradoksi

Če te je razočaral kiselkast konec trilogije, vedi, da tokrat ne boš dosti bolj potešen. Takisto je hecna popolna premočrtnost, saj bi pričakoval bolje izrabljeno potovanje skozi čas. Saj se ponavljamo z omenjanjem Tentakla, ki je ravno izšel v prebarvani inačici. Vendar je ta igra kljub letom bolj domiselna in odprta ter mojstrsko pokaže, kako napraviti časovne zagonetke, kjer preteklost vpliva na prihodnost. Tega je v Sodnem dnevu premalo. Štorija se vmes malce zmede in rdeča nit zna zatavati. Pa tudi kak hrošč se pojavi, tako da Rufus izgine ali zmanjka kakšna vrstica govora.

A kljub zameram igranje vleče ves ducat ur. Risankasta podoba je razkošno animirana, dočim odštekani humor in zanimivi liki skrbijo, da nasmeh ne zapusti obraza. Nenehno sem hlastajoče pričakoval, kam in kdaj bo Rufusa zanesla pot, nakar sem bil deležen bonbončkov, kot sta stranska vloga Davida Hayterja, ki ga poznamo kot glas Kačona iz Metal Gear Solida, in pehar poklonov žanrskim klasikam. Verjetno cena tudi zato znaša konkretnih 30 evrov, tako da se splača počakati na obvezno znižanje. Ako se je še nisi, se dotlej loti izvirne trilogije, ki jo je bilo moč pred kratkim dobiti za vsega 6 bruseljčanov. 2D-podoba ne zastara in za drobiž dobiš pošten pustolovski trojček.

Kavbojc se izgubi na smetišču časa. Reciklirani odpadki so najboljši!

74

podoba ✔ izvrsten vmesnik ✔
visokoproračunska izvedba ✔
precej neizkoriščen časoplov ✖
samozadovoljnost ✖

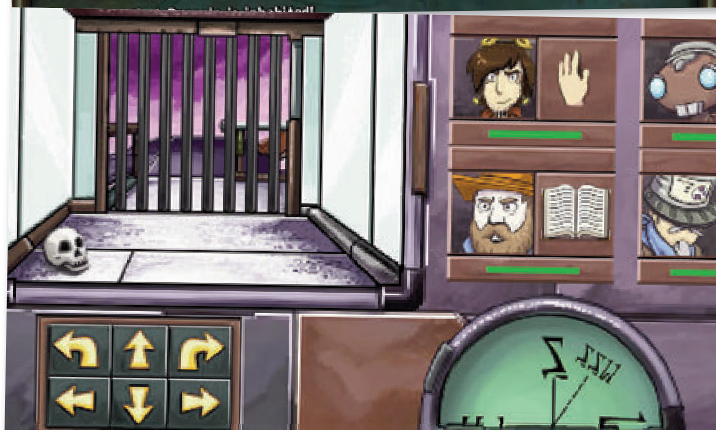
Daedalic za PC



Doomsday je tipska 2D-avantura s čvekanjem, rabo predmetov in ugankami. Resda ne odkriva tople vode, a je luštna in brez večjih težav.







Nekatere miniigre so bolj domiselne od drugih, skoraj vse pa se da preskočiti. Zlasti kul je eyeofthebeholderska scena, formulce pa niti ne.




IZŠLA JE RALLY IGRA LETA!
DiRT
RALLY™
NA VOLJO PRI POOBLAŠČENIH PRODAJALCIH:
Harvey Norman
comshop
GAMEWORLD.SI
GAME PLAY
gaming destinacija #1
GAMESHOP.SI
IGRE SO ZAKON
TRGOVINA MANTIS



The Flame in the Flood



Zanimiv detajl je, da pes ruzak z vsebino odvleče v novo igro, če se odločiš tekočo po sili razmer predčasno končati.

Preživetvene igre imajo že v štartu sloves mazohističnih preizkušenj, kjer te hoče ubiti prav vse – celo brezosebno nežive reči, kot so dež ali nedolžen zarjavel žebelj. Indie špil The Flame in the Flood pa napetost še zaostri, saj te sili v nenehno gibanje. Junakinja, brezimna skavtinja, si v tej igri nikjer ne gradi zatočišča, kot bi si ga v sorodni Don't Starve. Za 'dom' bi še najbolj mogla oklicati svoj splav, s katerim se prevaža med opuščenimi lokacijami. Glavno prizorišče Flama je namreč ogromna reka, ki spaja porušene vasice in vegaste ribiške kolibe neke oddaljene ameriške dežele. Kaj jo je opustošilo, ne izvemo, je pa moralo biti uničujoče, kajti žive duše lahko preštejemo na prste ene roke.

Vodotok je hkrati največji prijatelj in sovražnik. Po eni plati omogoča prečenje velikih razdalj, toda po drugi je skrajno muhasta enosmerna cesta, ki te ob najmanjši napazljivosti vrže v čeri. Če je karambolov preveč, potoneš in je konec. Splav enako kot skavtinjo usmerjaš iz izometričnega pogleda, toda naj še tako tolčeš po knofih, ima rečni tok svoje ideje, kam te bo poslal, vračanja pa ni. Vožnja zato terja dosti potrpežljivosti in predvidevanja. Dostikrat se struga razveji in če izbereš odsek z brzicami, boš švical. Je pa moč z najdenim materialom plovilo nadgraditi, na primer s konkretnim krmilom in kasneje celo z motorjem. Žal slednji golta bencin in ga je treba zagnati karseda redko.

Med Scilo in Karibdo

Kljub nevarnim čerem te smrt večkrat ujame na trdnih tleh. Punčara mora biti nafutrana, napojena, naspana in ogreta, sicer pridejo v goste izčrpanost in bolezni. Paziti se je treba strupenih zeli in divjih živali, ki predstavljajo precejšnjo nadlogo. Divje svinje te bodo tolikokrat oklale, da se boš iz ihte javil na prostovoljno delo v klavnico, volkovi so pa sploh razred zase. Junakinja ni nek borec in šele kasneje si lahko pomaga s pastmi in lokom. S seboj ima sicer zvestega psa Aesopa, ki pa je takisto bolj shirano ščene kot vojščak. Zna izvohati dobrine in z laježem opozoriti na nevarnost, v ravs pa se ne bo spustil. Boj je namečkoma okoren, saj je težko ciljati. To verjetno ni bila namera avtorjev, marveč je pomanjkljivost vmesnika.

Igra ne pozna učenja veščin in poznavanje rokodelskih načrtov pridobimo avtomatsko ob najdbi surovin. Zato je ravno od napaberkovanega materiala najbolj odvisno preživetje. Brez materiala za pasti ne bo mesa in boš gladoval. Zato ne moreš nikjer obstati, marveč je treba nenehno dalje. Struga in lokacije vsakič nastanejo naključno, zato obvezno pride do pomanjkanja te ali one dobrine. In ravno to je srž Flama: premišljeno odločanje o porabi zalog. Je smiselno ribiški laks ponucati za sešitje toplejših hlač ali ga boš morda kmalu rabil za ribolov, ker se bodo vsi zajci poskrili? Malokateri špil ravnotežje med tveganjem in nagrado useka tako dobro kot The Flame in the Flood.

S tokom usodi naproti

Seveda ob vnovičnem začenjanju pridejo partije, ki jih je zaradi nesrečnega razporeda surovin nemogoče preživeti, kot je za roguelike značilno. V lažjem modusu po krepotu nadaljuješ s poredko posejanih shranjevalnih točk, dočim v pravem podležeš za vekomaj. V takih primerih prekolneš naključnost. Toda razsvetljenje pride v tistem trenutku, ko pogruntaš, da je Flame odlična metafora za tok življenja. Nič ni podarjenega, marveč moraš po pameti in instinktu uporabiti, kar imaš. Ko igro vzameš iz tega zornega kota, se laže zlekneš in se ob zvokih country glasbe podaš po brzicah odkrivat, kaj se je zgodilo z deželo. Stilizirano, oglato risankasto okolje je hecno, a ti priraste k srcu in navzlic redkobesednosti ustvari dobro vzdušje. Tako ta neizprosna igra postane celo prijetna. Dvajset evrov je sicer na zgornji meji primernega za špil, ki traja nekaj dni, pa kak hrošč še najdeš. A izkušnja je fajn.

Vozi me splav v daljave, daleč tja v širni svet,
glej, zdaj se zde širjave, vse kot en sam svež kotlet.

Rečna struga in gore, urno mimo nas beže,
vozi me splav v daljave, tja zdaj želi si ...
prazen želodec, jebenti.



Užitnih rib v kolibah ni, so pa zato trnki, s katerimi si jih ujameš. Tam hkrati najdeš zavetje pred pogostimi nevihtami.



Lokacije so mnogoterih vrst – v ruševinah vasi najdeš zdravila, ob kmetijah divjo koruzo. Vendar te znajo z najdbami dostikrat presenetiti.



Usmerjanje splava po vodi je zaguljen arkadni izziv. Flame ni le miselnica, marveč terja prstnično spretnost.

***Aggressor** se ob pomirjujočih zvokih bendža po reki poda naslednji črevesni infekciji naproti.*

78 — **dobro uravnotežen izziv ✔ podoba in vzdušje ✔ splavarjenje ✔ okoren vmesnik in nadzor ✖ nekaj hroščev ✖**

The Molasses Flood za PC in XBO

The Aquatic Adventure of the Last Human

Proti koncu drugega tisočletja človeštvo v najbližjo črno luknjo izstreli vesoljsko ladjo. Plovilo z edinim članom posadke se izgubi v času in se vrne v daljni prihodnosti. Toda ko strmoglavi na domači planet, ta ni več prepoznaven. Vodovje je preplavilo najvišje gore in pod ledeno skorjo je drugačen svet. Še dobro, da se raketica dobro znajde v objemu vode. Zdaj astronavt postane podmorničar in poslednji človek.

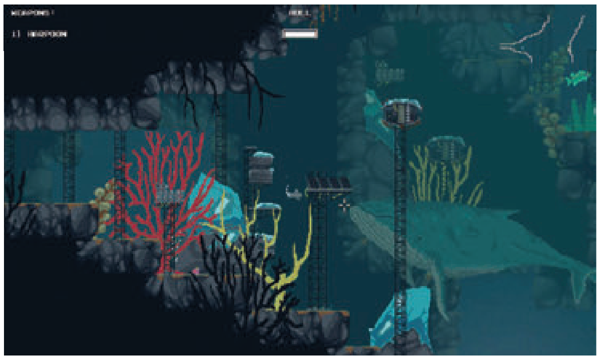
Dvajset tisoč let pod morjem

Tako se otvori Aquatic Adventure of the Last Human, od strani gledana raziskovalna akcijada v stilu Metroidov oziroma slične odličnice Aquaria (Joker 174). To pot smo recepta deležni v destilirani obliki, saj sta v ospredju njegova najbolj čislana gradnika: odprt svet in fantastične šefovske bitke. Vmes ni dosti akcije, saj je večina ribic in rakov miroljubnih, zato je plovba po tematsko različnih področjih precej spokojna ter meditativna. Zdaj podmornica brni skozi gozd morske trave in koral, nato se spusti v prepletene sisteme cevi in vse do temnih brezen, koder je moč videti razžarelo Zemljino jedro. Kot se spodobi za tovrstne igre, smo deležni raznovrstnih nadgradenj, ki odprejo nove poti. A takšnih preprek ni dosti, zato je raziskovanje še bolj odprto, kot smo vajeni. Malce ga sicer otežuje zelo osnoven zemljevid, je pa zato naokoli dosti postaj, ki omogočajo shranjevanje položaja in prežarčevanje.

Nekaj je ogibanja minam, zlobnim školjkam, bljuvajočim mehkužcem in plinu, toda pravo švicanje pride šele pri mnogoterih šefih. Ti ležerno štefnanje za nešteto skrivnostmi zmotijo na zares spektakularne načine. Kdor bi pomislil na Shadow of the Colossus, ne bi ustrelil mimo, saj so vse tovrstne bitke čudovito razgibane in večnivojske. In seveda težke kot hudič. Že po prvih petih minutah poslednji človek sreča ogromnega črva, ki rije po rovu, obstreljuje s podmladkom in šviga sem ter tja. Monstrum terja pomnjenje vzorcev, prstnične sposobnosti in vzdržljivost ter ti ob nezbranosti urno zavda. Posebej zato, ker je plovilce spočetka podhranjeno in zna streljati le navzdol.

V družbi krakena

Slično raznolikost najdemo pri ostalih spopadih. Nekateri terjajo počasnejši in bolj premišljen pristop, v drugih je ključno izogibanje nešteto izstrelkom in plavajoči nadlogi. Ali pa je treba zgolj urno bežati in vmes razstreljevati skalovje. Ker je vrstni red obračunov precej poljuben, se zna zgoditi, da podmornica naleti na prehud zalogaj, ki ga je pametno odložiti na kasneje. Večinoma zadostuje harpuna, toda najbolj zaguljeni glavarji imajo skrito šibko točko, ki jih konkretno



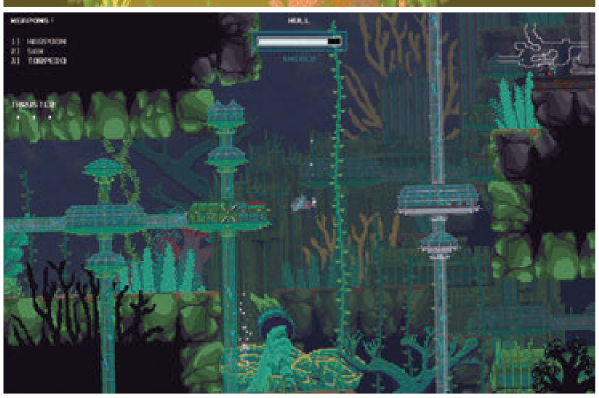
Podvodni svet, ki ga raziskuje podmornica, je odprt in pisan. O propadu človeštva pričajo zarasle stavbe in še vedno delujoči zasloni.





Šefi so jako raznoliki, terjajo različne pristope in se znajo zavleči. Hobotničarja se lahko odkrižaš hitro in tvegano ali preudarno in počasi.





olajša in navadno vključuje rabo pridobljenega orodja, kot je denimo žaga. Položaj se samodejno shrani pred vsakim srečanjem, obenem pa igra ni nepravična, saj tudi po petnajstem ponavljanju veš, da si bil za crkot kriv sam.

Ko se ne spoprijema z morskimi kolosi, podmorjeplovec odkriva klavrno usodo človeštva. Premagalo je energijsko krizo, tako da nekaj mašinerije pod vodo še vedno obratuje in kljubuje neizprosnemu zobu časa. A izobilje ljudi ni moglo rešiti. Hologrami in zasloni govoré o nespametnem ravnanju in ekološki katastrofi, ki je prebivalstvo prisilila v podmorsko življenje. Še bolj zgovorne so ruševine mest, ki pričajo o neprijaznosti oceana in počasnem propadu. Zlasti če si pozoren na podrobnosti, kot je McDonaldov znak, ki štrli iz stavbe. Čudovita, a kruta narava je pogoltnila in prerasla ostanke civilizacije. Vse to tvori samotarsko, zlovešče vzdušje in vsakokrat, ko se na zaslonu izpiše darksoulovski "YOU'RE DEAD", veš, da si pričal izumrtju človeške vrste. Zadnjega moža naprej vlečeta predvsem obupana zvedavost in iskanje krivca, na katerega bi zlil maščevalni gnev.

Ecco bi bil ponosen

Aquatic Adventure najbolj seka zaradi dvojnosti. Na eni strani je opazovanje oceanske narave, ki počasi golta ostanke človeštva. Umirjen tempo budi otožnost in omogoča dovolj časa za občudovanje večplastne pikslaste podobe. Alge migetajo v toku, polno je pisanih rib in morskih konjičkov. Resda je mestoma pretemno in zna biti nepregledno. A kljub kockavosti nikdar ne bi rekel, da je špil delo garažnega dvojca. Primerno zasanjana je tudi minimalistična elektronska muzika. Nakar uletijo brutalni šefi, kjer srčni utrip poskoči v višave in bodo igralnike razbijali celo stari mački.

Zajebanost seveda omejuje splošno privlačnost in v nos znata iti kak hrošček in mestoma težavna navigacija. Vendar take zamere ne skazijo veličastne izkušnje. Morda zna vse skupaj delovati kot poenostavljena 'metroidvania', toda kleč je v tem, da sta ustvarjalca prečistila recept in se osredotočila na raziskovanje ter epske šefe. Tako zalogaj ni bil prevelik in sta gradnika lahko zloščila, kot se zagre. Obenem jima skozi okolja uspe povedati fabulo, ki se te dotakne. Za ugodnega desetaka tako dobiš kakih deset uric dolg posladek, kjer boš po končanju z veseljem pognal new game +.

Upanja za človeštvo že davno ni več. Podmorničar Kavbojc odpluje proti izumrtju.

87 **raznolike, trdojedrne šefovske bitke ✔ izvrstna dvojnost vzdušja ✔ ponekod nepregledna in temna ✖** **YCJY za PC**

Fran Bow

Obglavljena trupla, s krvjo popisane stene, skupaj zašiti dojenčki – to so sestavni kosi klasične pustolovščine z enajstletnico Fran Bow. Do nedavnega je imela prijetno življenje, nakar je neke noči prišla črna pošast in ji pred očmi razkosala starša. Ni čudno, da se je dekletu zmešalo in je pristalo v otroški ludnici. V taki z okostnjaki v omarah, pedofilskim varnostnikom in pacienti, ki prosijo za smrt. A Fran se grozotam navzlic ne da in je odločna, da bo pobegnila ter našla svojega mačjega prijatelja.

Kot pričajo slike, to ni mračnjaška grozljivka nalik Sanitariumu ali Tormentumu, marveč igra pisanih barv in nasmejanih obrazov. Mrtvih ali zlobnih, vendar nasmejanih. Skrajno morbiden scenarij je namreč prikazan z izvrstno in slikovito otroško risbo, ki tudi brez strašnih elementov po coralinovsko ježi dlačevje. Špil drugače ni posebej srhljiv, prej psihološki triler. Vseeno pa je predstava dovolj abstraktna, da strašne usode otroka ne jemlješ pretirano osebno. Za nameček je avantura kljub uvodni razkosanosti roditeljev lahkotna, celo pravljična. Fran je kakor Alica ujeta v čudaški, metaforičen svet, ki je včasih krvavo zagroben, drugič pa svetla dežela govoreče zelenjave. Temu primerno je njeno početje, ki sega od pogovarjanja z mrtvim losom do igranja tri v vrsto s polžem. Pri tem se ji često prepleta več vzporednosti. Lahko recimo poje zdravilo in spremeni lokacijo v grozljivo dimenzijo s prikaznimi in mrtvimi novorojenčki.

Ta večplastnost, primerljiva s tistimi redkimi časoplovnimi igrami, kakršen je legendarni Day of the Tentacle, se dogodivščini lepo poda, saj ponuja nove načine premagovanja preprek. Nasploh so problemi oziroma rešitve precej posrečeni. Par je lahkotnih logičnih puzel, nekaj je besednih ugank, dosti je pogovarjanja, medtem ko pot večinoma odpira rokovanje z vsesortnimi predmeti. Občasno, zlasti v osrednjem delu z mnogo 'zasloni', je špil kar težaven, tudi zavoljo odsotnosti vročih točk. A to je ob zadnječasni pretirani lahkotnosti žanra kvečjemu plus, poleg česar je dogajanje vseeno tekoče in zelo pripovedno. Zmotili pa so me pretirana enoreššljivost in generični odgovori na vse nepravilne kombinacije, nad čemer nikoli ne bom nehal jadikovati. Prav tako sem pogrešal boljšo zvočno plat. Odsotnost govora vzamem kot 'stilsko komponento', toda razgibanejša glasba in kakšen učinek več bi pripomoglo k vzdušju.

Križev pot malega dekliča, ki daje spočetka misliti na popoldanski, fanovski izdelek, se izredno dobro razvije, preseneti z edinstvenimi domislicami in dobro zastavljenim svetom ter traja kakovostnih petnajst ur. S tem, da sta ga v celoti sprogramirala, izrisala in oglasbila dva človeka. Konec resda ne poda jasnih odgovorov na vsa vprašanja, vendar gre pač za tiste sorte snov, kjer je bistvo skrito očem. Če si avanturist, ti tole nežnokrvavo povest priporočam iz izrezanega, z dehtečimi rožicami potresenega srca.

86 ***LordFebo** je z eno nogo v sladkorni peni in z drugo v svežem drobu.*

Killmonday za PC / Android



To nista siamski dvojčici, marveč zašiti zlobni sestrici.





Kljub enostavnim ugankam in otroški risbi to ni špil za otroke. Bavi se namreč s strahovi. Zaresnimi in v glavi.

Devil Daggers

Tajming za izdajo te besne arenske streljačine seveda ni naključen, kajti pred vrati je nov Doom. Devil Daggers je njegov neodvisniški minibratranec, ki igranje seseklja do srži. Ostane zgolj prvoosebno reševanje smrtnjaško-peklenskih prikazni s čarobno roko, ki je ušla iz Hexena. Če terjaš zgodbo, različna orožja, strukturo in širšo poanto, ti bo izdelek bržda abervezen. Prav tako, če nimaš refleksov oziroma ne maraš za študij podrobnosti. Ljubitelji trzalne arkadne čistosti pa znajo vanj zmetati nezdrave količine časa.

Na začetku ni ničesar, le trdna tla pod nogami in orjaško, viseče bodalo. Ko ga pobereš, se znajdeš v ravni areni, obkroženi s prepadom, in sprožiš prihod sovražnikov. Najprej se pojavijo totemski stebri, iz katerih se rojevajo roji demonskih betic. Sledijo rahlo cthulhujevski lovkasti bradači, zmajske koščene stonoge in še kaj. Marsikaj. Čar je ravno toliko v tem, da gnusobe uničiš, kot v tem, da jih sploh ugledaš. Takoj ko se te nekaj dotakne ali če stopiš čez rob, je igre namreč konec in moraš spet od začetka. Nič energije, življenj, nadaljevalnih točk, pokazateljev na zaslonu. Le en sam ti brez sposobnosti šviga ali ščita, zgolj s skokom in roko, ki strelja šibkeje in hitreje (strojnica) ali močneje in počasneje (šotganka). Ko crkneš, si deležen podatka, kako dolgo si živel in količine nabranih točk, kar roma na spletne lestvice. Tam vidiš svojo umestitev in si ogledaš posnetke igranja drugih.

Kleč je v niansah. Dosti nakaz je treba ciljati v rdeče kristale, ki niso vedno razkriti. Ker ni glasbe in je preglednost slaba, se naučiš sovražnike prepoznavati in locirati slušno (obkrožajoč zvok koristi). Kar se zdi sreča, je dostikrat posledica spretnosti, ko vešče slalomiraš med kostkosti in demoni. A za kaj takega je treba poznati njihove vzorce in vedeti, kateri so v danem trenutku najbolj nevarni. Moč je rocket, okej, dagger jumpati, kot da Quake ni nikdar minil, ter gnusobe desetkati od zgoraj. In več kot pobereš kristalov, močnejša postane tvoja dlan.

Seveda je v takem špilu daleč več porazov kot triumfov. Nemalokrat crkneš že po dvajsetih sekundah, medtem ko že po minuti vse skupaj postane čisto noro. Ponavljanja je zato obilo. Tudi na grobo, že prav vokslasto grafiko se je treba navaditi. Toda Daggerjev se drži svojstven staromoden čar in na Steamu veljajo zgolj petaka. Kogar daje žeja po demonski krvi, si jo lahko poceni poteši še pred 13. majem.

79 ***Sneti** odigra predoojem za Pogubo in rekviem za zapestje.*

Sorath za PC



Centimeter preveč naprej ali nazaj in letečnež me bo fental. A če sem na pravem mestu – pazi se, stonogič!



Ta izpeljanka Dooma celo ima animirane obraze, tako da bi zanjo umel veljati tisti zlagani Megazinov opis :).



Layers of Fear



Z otožnimi kriki in božjastnimi efekti te bebice sprva prestrašijo. Kasneje pa se, tako kot ostali strašilni arzenal, izkažejo za nenevarne. Ergo, nezanimive.

Pasti strahu je psihedelična prvoosebna grozljivka v viktorijanskem času. Njen junak je napol blazen slikar, ki skuša čopič zavihteti na pota stare slave. Med tavanjem po starinski bajti odpira vrata, predale, skrinje in sploh karkoli z ročem. Tako najde mnoge spominke, ki poganjajo štorijo in razgrinjajo njegovo diabolično preteklost. Podobno kot v filmu The Shining mu je jalova deloholičnost odtujila ženo in otroka. Zdaj samuje v hiši in kuje dokončanje poslednje mojstrovine, za katero potrebuje šest ključnih slikarskih pripomočkov, skritih globoko v nedrjih domovanja.

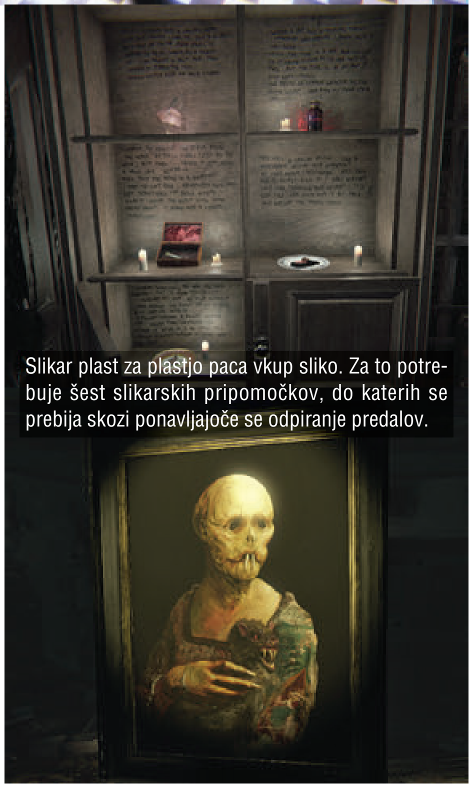
A hiša se kmalu predrugači v tesnobno manifestacijo lastnikove trohneče podzavesti. Hodniki se mu spreminjajo pred očmi, še bolj živahno pa je dogajanje za njegovim hrbtom. Vrata nazaj nikoli zares ne vodijo nazaj, temveč v novo sobo z drugimi grotesknimi podobami velikih slikarskih imen – Goye, Rembrandta, Eycka. Pretežno nasilna ikonografija v sožitju s prizori umirajočih dojenčkov in pojavljanjem v belo odetega ženinega kadavra uspešno naelektri vzdušje. Žal pa sledi grenko spoznanje, da so pošasti dekorativne, kajti za pobeg zadošča, da odtacaš v drugo smer. In četudi se studkotom vržeš v objem, kazni praktično ni. Prebudiš se v sveži, naključno generirani sobi in ves napredek ostane nedotaknjen. Tako manjka pristen občutek nevarnosti, strah pred tem, da boš razcefran, ne zgolj prežarčen.

Duhomorno odpiranje kosov pohištva hočejo začiniti uganke, a so lahkotne in precej nedomiselne. Večinoma gre za odpiranje sefov in vrtenje telefonskih številk, s čimer junak podoživlja pogovore z ženo iz srečnejšega časa. A če se skrivna gesla vsakokrat s krvjo namalajo na eno od slik v prostoru, ki jo moraš najti s pogledom, to ni izziv, ampak potrata časa. Štorija se odvija povsem linearno. Ko vstopiš v nov hodnik, so v njem brez izjeme odklenjena le ena vrata. Vmes je kopica omar, ki jih raziščeš, če ti je mar za amnezično preteklost. Najdeno gradivo shranjuješ v album, ki ga kronološko listaš, toda pisemca hitro zgrešiš. Škoda, kajti zgodba ni slaba in bi lahko ob spretnejšem podajanju um razplamtela dosti bolj kot polkrvne pošasti.

Layers of Fear nudi pehar v redu fabule o usodi slikarjeve familije, ob kateri se zna na rob očesa prikotaliti solzica. To počne z odlično doziranim suspenzom, ki ga krona nepredvidljiv zaključni preobrat. Toda kljub pikolovstvu hitro zgrešiš dosti zapiskov, kar krni celovito razumevanje. Miselni orehi so rutinski, srh pa se zaradi odsotnosti prave nevarnosti kmalu unese. 20 evrov je za igro s takimi napakami, ki v nobenem pogledu ne orje ledine in nudi le dobre tri ure vsebine, preveč.

58 ***Trier** bi tem pošastim zbežal celo na invalidskem vozičku.*

Bloober Team za PC / PS4



Slikar plast za plastjo paca vkup sliko. Za to potrebuje šest slikarskih pripomočkov, do katerih se prebija skozi ponavljajoče se odpiranje predalov.

Heaven's Hope

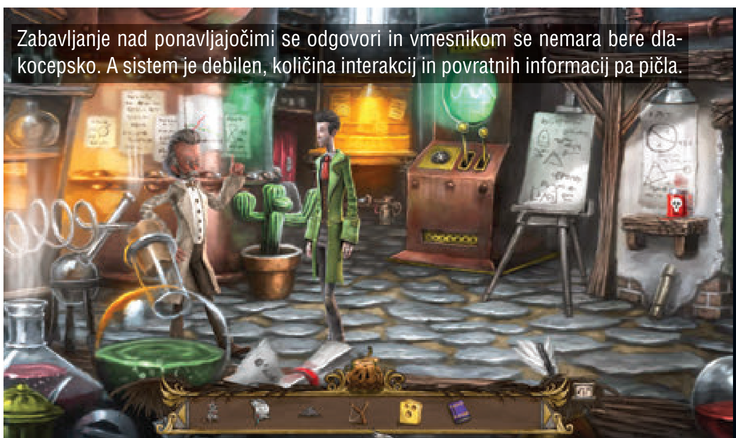
Angel Talorel strmoglavi na podeželje devetnajstega stoletja, pri čemer izgubi krila in sij. Ker je prvič zdoma, mu pravila našega sveta niso poznana, za nameček pa okraj drži v pesti inkvizicija. Ta je prepovedala uvoz alkohola in svile, ki ju padli nebesnik nujno potrebuje za izdelavo zrakoplova, s katerim bi se vrnil domov nad oblake. Scenarij je torej zanimiv in za razliko od množice nižerazločnih ali risankastih pustolovščin je vpet v prav imeniten videz. Pisane lokacije so simpatično naslikane na roke in nasploh je stil z nekam nesorazmernimi liki zelo všečen. Govorance suhih dolginov in hecnih debelinkotov so enako kakovostne ter podobi primerno teatralne. Boljša tehnična izvedba zato igro podraži na 20 evrov. Je bilo trinajst ur igranja tega vrednih?

Prvi vtis pokvari vmesnik, ki namesto levega gumba za dejanja in desnega za pogled, kot je v navadi, gnoji z dodatnimi ikonami ob kliku. Da imaš ja dvakrat več dela za vsako 'akcijo'. Ko bi potemtakem vsaj obstajal nabor različnih angelskih možnosti in unikatnih komentarjev! Ne, večina vročih mest ima eno samo ikonico. S človekom lahko na primer samo govoriš, 'pogledati' pa ga ne moreš. Nadalje sem milijonkrat slišal en in isti najedajoč komentar. Hočem sneti nedosegljiv papirček s strehe s palico: "Why would I want to do that?" Poskusim s fračo: "Why would I want to do that?" Rešitev: zateži hoduljarju. Kliknem s sirom na miš, kar je najbolj logična možna uporaba: "Why would I want to do that?" Hočem komurkoli pokazati nahrčkano imovino: "Why would I want to do that?" Enako čujem celo, če po možaku klikam s predmetom, za katerega me je fehtal. Pravilna pot je namreč skozi dialog.

Često se pritožujem nad generičnimi odgovori ob nepredvidenem kombiniranju inventarja in nad enorešljivostjo problemov. Ampak v tem špilu gre tradicionalna avanturistična ozkoglednost v skrajnost. Še toliko bolj to pride do izraza, ker je območje veliko in poskušanja veliko. Spisek nesmiselnih replik nad smiselnimi potezami se polni na vsakem koraku. Nebesnik denimo brez težave pobere vse, kar ni pribito, v enem primeru pa se odloči, da je to 'stealing'. Zaradi veliko dosegljivih delov vasice z okolico, mnogih oseb in večdelnih kvestov ter posledične višje zahtevnosti Heaven's Hope sicer spomni na stare špile tipa Discworld. Toda kljub nekaj zanimivim rešitvam navedene zamere ubijejo igralnost. Povrhu vsega ni izkoriščen ne štorijalni ne angelski potencial. Ob ponudbi boljših in cenejših predstavnic je torej odgovor na vprašanje s konca uvoda nikalen, ustvarjalce pa je spričo felerjev za oklofutati.

53 *Padli **LordFeboel** ne pogreša le kril, marveč tudi besednjak in pamet.*

Mosaic Mask Studios za PC



Zabavljanje nad ponavljajočimi se odgovori in vmesnikom se nemara bere dlakocepsko. A sistem je debilen, količina interakcij in povratnih informacij pa pičla.



Talorel resda oživi miš in pripravi kaktus do govorjenja, toda njegov angelski potencial bi mogel biti bolje izkoriščen.

SHARDLIGHT

Svetleče črepinje uranovega kristala zeleno osvetljujejo pokatastrofični svet. Dve desetletji minevata od uničujočega spopada med Socialističnimi silami Azije in Oceansko republiko. Prebivalstvo je pičlo, mesta v ruševinah in družba v kaosu. Deželi vlada samooklicana aristokracija, ki ljudstvo drži na povodcu z zdravilom zoper smrtonosno zeleno pljučnico. Kdor ni pokoren, ga vojaki napičijo z bajoneti, medtem ko neozdravljivce deportirajo v karanteno, od koder edini izhod vodi skozi dimnik. Podtalno sicer tli uporništvo, toda vsaka akcija je krvavo zatrta. Amy je neznaten predstavnik v usodo vdane raje, a nekega dne po naključju stopi na pot junaštva.



Shardlight je klasična nizkorazločljiva pustolovščina brez ene same posebnosti ali iskrice. Prenekatera zastonjska je boljša, zato plačevati zanjo nikarte!

Tak je scenarij nove osemurne dogodivščine od hiše Wadjet Eye Games, ki se je specializirala na izdelavo in založništvo retropikslastih, z orodjem Adventure Game Studio izdelanih interaktivnih povesti. Shardlight seveda sledi šimlju, zato ima počez le 320 ostrih kvadratkov. Videti je kot Sierrini kvesti iz prve polovice devetdesetih z elementi LucasFilma. Slog razumem in čislam, vendar mora biti v primeru neugledne podobe toliko bolj nadmočna in obilna vsebina. To ni zastonjčnica, marveč 15-evrski izdelek. Lanski Technobabylon je imel recimo kakovostno zgodbo, privlačen ZF-okoliš in razvite like. Predlanska Primordia je postregla z domiselnim robotskim svetom. Shardlight pa žal razočara. Razvijalci so sicer skušali vrednost povišati s sinhronizacijo vseh dialogov in opisov, toda glasovi so monotoni in sceloma nedoživeti. Precejšnji očitek gre na rovaš nerazvite pripovedi, ki ne postreže s podatki ne o ozadju ne o ospredju. Akcijski Mad Max si lahko privošči, da apokaliptične razloge odpravi v dveh stavkih. V takem mediju pa zvedavega igralca zanima več o 'času pred bombami'.



Adventure Game Studio, orodje za retrodogodivščine, je že precej postarano. Načeloma ni z izdelki nič narobe, le mnogo več navdiha nucajo, če jih tržijo.

Več o ustroju sveta, ki je začuda pozabil na večino tehnologij in celo na strelna orožja, oblast pa iz neznanega razloga fura starofrancosko modo. Več o smrtonosni kugi. Več o Amy in njenih bližnjih, ki so zgolj bežno spoznani. In ko napišem 'več', mislim na 'karkoli'. Ne pričakujem fabule za nagrado hugo, toda globljo, bolj verjetno in manj šolsko zasnovo pa le, zlasti ob splošni zasičenosti s temi distopičnimi futurami. Še konec je izveden ceneno, kot da bi se avtorji sami ne mogli odločiti, kako idejo skleniti. Predstavitvena in vsebinska bednost prideta tolikanj bolj do izraza zavoljo skromne, nenapredne pustolovske plati. Rešitve so nedomiselno očitne ali pa za lase privlečene in žal po ena sama na problem. Početja je pravzaprav zelo malo in rešitev je kratka, igranje podaljšuje le lov na piksle. Ni izmenjevanja likov, edinstvenih idej, logičnih orehov in besednih zagonetk. Punca večinoma pobira in precej enoznačno uporablja predmete brez macgyverjevskih kombinacij. Pri tem je dogajanje obupno linearno, lokacij in oseb čedalje manj, opisi skopi in komentarji na vse neprave poskuse splošni. Vsem spočetka omenjenim pikslastim pustolovščinam (in še marsikateri drugi) smo dali priporočilo, tale (pod)povrečnost pa ga ob široki žanrski ponudbi ne dobi. ***LordFebo***

Wadjet Eye Games za PC ● 15 EUR

BEZIER

Igre v slogu Geometry Wars so kot šluki adrenalina, kot neonski sunki v cerebrum. V pogledu od zgoraj z ladjico šopaš po omejeni ploskvi in se trudiš preživeti besne navale električnih sovražnikov, kar ponavadi ne traja prav dolgo. Če pa že, švicaš vsako sekundo. Ko crkneš, greš v divji jagi na točke spet od začetka. Neodvisniški twin-stick shooter Bezier vzame te napete trenutke in jih raztegne na dosti večji časovni okvir.



Bezier je dejansko videti, kot bi ušel iz bizarnega uma 'angleškega jetija' Jeffa Minterja, streljastičnega očaka, ki si je članek prislužil v Jokerju 202.

Kdor je preizkusil Geometrijske vojne, se bo takoj počutil kot doma. V poklonu Jeffu Minterju si trikotno plovilce, ki ob spremljavi odlične štancmuzike šiba po ploskvi in se s streljanjem, neodvisnim od premikanja, brani neonskih entitet. Te nastajajo iz ničesar, frčijo vsepovprek in manj nažigajo, kot se hočejo zaleteti vate. Sleherna ima svojstven vzorec obnašanja, ki pa niso tako ostro izraženi kot v Geometry Wars. Prav tako so sovragi opazno manj napadalni, zato plešeš med njimi brez posebnih refleksov in vaje. To zagotavljajo krepka zaloga energije, mnoge obnove ščitov, ki jih pobereš, in številna začasna posebna orožja, od širne elektrifikacije kanalj prek spremljevalnih plovilc do instantne zaščite. Važnejša je zenovska vzdržljivost kot šprinterska osredotočenost.



Videti je kot neonska norišnica, v kateri brez turborefleksov nemudoma crkneš. A v resnici je igra precej umirjena in težavnost narašča zelo zložno.

Dodatna posebnost je kampanja z linearno položenimi nivoji, ki razkrivajo koščke zgodbe o transformaciji človeštva in dvigu umetne inteligence. Ta rabi kot šef, ki te izvoha vedno, ko uničiš peterico kroglastih baz. Slednje so različno zaščitene, od fizičnih preprek prek oddaljenih zaščit do hitrega samouničenja. Vendar kljub temu in rojem sitnobic, ki jih obkrožajo, ne traja dolgo, da padejo. Nato se pojavi kroglasti skynetnik, pred katerim je treba nekaj časa bežati, čemur sledi prehod na naslednjo stopnjo. Vmes dobivaš nadgraditvene točke, ki jih vlagaš v številna področja, od gibčnosti prek dometa do trajanja specialnih krepelc. Koristi tudi samodejno streljanje, ki pa se hitro pregreje. Če ti ni do kampanje, lahko vsak dan opravljaš sveže izzive in obiskuješ način endurance, ki testira, koliko valov preživiš. Vsi modusi so opremljeni s spletnimi lestvicami in so enoigralski.

Rezultat je načeloma spodoben šuter, ki zlasti spočetka hudo suva in postreže z zanimivo, prispodobno ZF-zgodbo. Vendar mu na daljši rok zmanjka privlačnosti in neotipljivega žmohta naslovov, kot so Space Giraffe, TxK in Death Ray Manta. S tem, ko podaljšuje instantnost teh flašk strupa, jih razvodeni in zavda njihovi udarnosti. Čeprav zvišaš krovno težavnost na hardcore, je Bezier pod črto preveč mlačen. Zlasti pa se struktura uničenja petih baz in bega pred enim in istim šefom, ki mu itak nič ne moreš, pretirano ponavlja. No, vendarle je to šele prvi od devetih špilov v seriji garažnega avtorja, ki mu ne manjka nadarjenosti. Kdo ve, kam nas bo popeljal v naslednjih izdelkih? ***Sneti***

Niine Games za PC ● 10 EUR

ACER PREDATOR 17

Tajvanski velikan Acer je že vrsto let krepka znamka na področju prenosnih računalnikov, toda začuda ni imel serije supermočnih igričarskih mašin, kakršne imajo Asus, Dell in MSI. To zdaj v velikem slogu spreminjajo s predatorji, s katerimi bodo gotovo uplenili nekaj trga. Plenilska značka sicer vsebuje namizne mašine, monitorje, projektorje in celo tablice, a notesniki so k nam prispeli prvi. In sicer v 17-palčni izvedbi s polnim imenom predator 17 G9 791, dočim je moč v tujini dobiti tudi 15-palčne inačice.

Acer ni okolišil, kajti tale naprava je z zajetnim ohišjem in dobrimi štirimi kilogrami teže klasični gamerski prenosnik, ki ga tovoriš zgolj od domače mize na LAN-zabavo in vmes trikrat počivaš. Z ledicami in izpušnimi šobami na zadnji strani videzno ne skriva zabavniškega porekla, je pa njegov rdeče-črni dizajn vseeno elegantno zadržan. Izdelava je dodobra robustna, le prednji rob bi bil lahko manj izražen, ker ob dolgih seansah žuli v roke. Tipkovnica je polne velikosti in daje za membransko soliden občutek. Osvetljena je barvno v mavričnih odtenkih, ki jih je moč nastavljati v več sklopih tipk, ne pozna pa menjave jakosti, kar je čuden mimosunek. Levo zgoraj najdeš še peterico makro knofkov, ki jim je moč zaporedja spravljati v tri profile.

Zaslon je načeloma na voljo v 1080p ali 4K, vendar slednjih pri nas še nekaj časa ne bo, če sploh. Gre za zmogljiv IPS-prikazovalnik z dobrim kontrastom in svetilnostjo, ki je tudi hiter, saj z odzivnim časom ni problemov niti v hitrejših streljankah, kot je Counter-Strike. Zaradi mat obdelave nanj razločno vidiš v bleščavi, moti pa puščanje odzadnje svetlobe, kar je opazno ob temnih scenah v filmih. Pogrešal sem takisto G-Sync, ki je na voljo le za zunanje ekrane. Zvočniki so v redu, a kljub kar dvema nizkotoncema ne bi mogel reči, da sem bil nad basi navdušen. Med izhodi so zastopani USB 3.0 štirikrat in 3.1 enkrat (s Thunderboltom 3). Za video sta tu HDMI in displayport, za zvok običajen stereo.

Do tu je vse solidno, a zmogljivost je tista, pri kateri beštija zares pokaže čekane. Intelov skylake i7-6700HQ in geforce 980M je morilska naveza in največ, kar je moč dobiti v serijskih modelih. V notranjosti je prostora za norih 64 gigabajtov rama! V Sloveniji so na voljo modeli s 16, je pa moč dve od štirih paličic enostavno dodati. Za drugi dve je treba odmontirati matično ploščo, česar se večina ne bo lotila. Zato je predator za navadnega uporabnika povprečno nadgradljiv: menjati je moč polovico rama in diske (en HDD, dva SSDja). Že vstopna izvedenka premore kombo SSDja ter sučnega diska in ko to spojiš z dobrim hladilnim sistemom, dobiš bržda najhitrejšo prenosno gamersko mašino ta hip, ki v 1080p poganja vse na višjih nastavitvah. Pri večjih obremenitvah sicer ventilatorji gromko zapojo in postanejo moteči, a to je cena, da taka naprava poganja Battlefield brez zaviranja geforca. Hecna podrobnost je možnost menjave blu-ray sukalnika za dodaten ventilator FrostCore, toda kakšne blagodati z njim nisem zaznal. Upravljanje je elegantno spravljeno v programčič PredatorSense, kjer je moč nastavljati osvetlitev in motriti frekvence ter ventilatorje. Kot zadnja se izkaže baterija, saj dve uri zdrži breme zahtevnih iger in več kot sedem spletnega dela, kar je za tak prenosnik dosti.



Predator 17 je mašina za na mizo, ne kolena, kjer z gumijastimi nožicami tudi žuli. Logo na zaslonu bomo še videli, saj je podoba plenilske linije izdelkov.



Hladilnik namesto ploščkovne enote je na prvi pogled fajn ideja in naj bi dodatno preprečeval zaviranje zaradi toplote. Toda razlike v igrah ni povzročil, le leva stran tipkovnice je bila hladnejša.

Predator 17 je presenetljivo dobro zaokrožena zver brez večjih slabosti. To pomeni, da je Acerju že v prvo uspelo napraviti zelo spodobnega tekmeca asusom, alienwarom in druščini! S ceno 2100 evrov za uravnoteženi model z najmočnejšim procom in grafo, 16 GB rama in 1080p-zaslonom jim je podoben tudi s ceno. Znesek ni majhen, a kakor playboyi babnicam kupujejo drage koktejle, morajo gamerji na LAN-zabavah pljuniti za tole. Dobrodošel med petičneži, Acer, in palec gor. ***Aggressor***

APPLE IPHONE SE

Mobilnikov je mnogo dimenzij, a premijski prihajajo le v izvedbah L in XL. Tisti, ki so pripravljeni plačati več, teh multiopravilnih naprav ne uporabljajo zgolj za osnovno komunikacijo, zato čislajo večje ekrane. Apple se je temu trendu uklonil zadnji, saj je bila miselnost rajnkega Jobsa, da so štiri zaslonske inče več kot dovolj. Toda zdaj so pogruntali, da naj bi bila četrtina Američanov vseeno naklonjena žepom in dlanem bolj prijaznim modelom. Vsem lastnikom četrtega in petega rodu, ki se jezijo nad velikostjo šestice (4,7"), je zato odslej na voljo štiripalčni iphone s pripono SE. S tem, da ta specialna edicija ni precenjen starogeneracijski model, kakršna je bila eksperimentalnež 5C. Ne, Cookova ekipa je pripravila lepo presenečenje, saj ima aparatus aktualno drobovino in nizko ceno 480 evrov.



Iphone SE je v manjšo lupino od petice prepakiran 6S. Ohišje ni dobesedno isto, vendar enako, odsekano in ne zaobljeno. Zmagovalno stikalo za izklop zvoka, ki je lastno vsem iphonom, je vključeno.

SE je, enostavno rečeno, 6S v ohišju od petice. Od stopnjo večjega brata je nižji za poldrugi, ožji za en centimeter in ima za četrtino manjšo zaslonsko površino, medtem ko je napram ta velikemu plusu kvadratnih centimetrov skoraj pol manj. Ozka ploščica je zato sila pripravna tako za držanje kot za enoročne operacije. Z normalnim palcem dosežeš vse in gizmo paše v hlačni žep. To kajpakda ni prelomno, kajti manjših modelov je na trgu cela vrsta, a ta je poseben zavoljo nadmoči postavk. Doslej še ni bilo nobenega 'kompaktneža' ali 'minija', ki bi imel enako železnino kot zastavonošni model.

Srce SEja je dvojedrno čipovje A9 z 2 GB pomnilnika in gibalnim koprocesorjem, za identifikacijo skrbi kakovosten čitalnik prstnih vijugic, kamera gleda z 12 milijoni pik in sveti z dvema ledicama različnih temperatur. Novinec obvlada NFC-plačevanje in 4K-snemanje, Siri vselej posluša in fotografije so lahko 'živo' animirane. Večina postavk in številk je torej enakih kronskima modeloma. Od njiju se razen velikostno loči edinole po odsotnosti polupotrabnega večnivojskega zaslonskega pritiska in po slabem, 1,2-mega prednjem očesu iz 5S. Od slednjega je tudi displej z mrežo 640 x 1136, pri čemer je gostota 326 ppi, kar dopičično ustreza 6S.

Novi terminalček je torej najsodobnejši ifon, naj gre za računsko moč, primerljivo z mnogo več jedri in herci androidnih predstavnikov, ali za pregovorno odlično glavno kamero. Vzdržnost baterije je takisto hvalevredna. Pride seveda z iOSom 9.3, katerega edina večja novost je vklop toplejših barv ponoči, kar naj bi rezultiralo v boljšem nokturnem počutju. Tudi izdelava je applovsko superiorna, aluminijasta, pri čemer s prisekanostjo cika na tiste, ki jim je bil ljubi dizajn petice in štirice. Na manjšem zaslonu se da seveda brez težav spletno brskati, brati pošto, igrati Hearthstone ali gledati Netflixov program. Toda razlika napram večjemu ali največjemu modelu je vseeno zaznavna. Po eni strani je priročnejši, po drugi pa za resno gledanje filmov in serij v postelji tole ni. Tisti, ki je vajen petcolarja, na manj zagotovo ne bo šel. A zahteve uporabnikov so različne in s cenejšim SEjem bo Apple na svoj breg pridobil marsikoga, dasi so konkurenčni majhneži krepko cenejši. Poleg tega z njim strežejo siromakom s 4S, ki nimajo denarja za 6S oziroma jih majhnost ne moti. Prihodnost bo pokazala, kako uspešen bo. Vsekakor ima mnogo boljšo popotnico kot cenovno zgrešeni 5C. ***LordFebo***

Hladna nevihta



Aggressor predstavi vse bolj čislane tipkovnice znanega tajvanskega velikana med proizvajalci hladilnih komponent za računala, Cooler Masterja.

Poldrugo desetletje tega, ko sem bil še hardverski paglavec, je bil Cooler Master poleg Zalmana, Thermaltaka in sličnih tisto ime, ki sem ga rad uzrl na hladilnih rebrih. Leta 1992 ustanovljeno tajvansko podjetje je bilo eno prvih na svetu, ki je ponujalo nafrizirana in tiha ohišja, prirejena dobremu pretoku zraka, še preden je bilo to v modi. Kot večina uspešnih firm, ki so ciljale na zanesenjaške računalničarje, so nato pomočili prste v vročo vodo igralskega hardvera. Da pa bi sloves znamke ostal usmerjen na hladila, so za tosortno periferijo pred osmimi leti napravili novo: CM Storm. Pod njeno nalepko najdeš klasične primerke robe, kot so miši s podlogami, slušalke, ohišja s frajerskimi prednjimi maskami in mehanske tipkovnice serije quick fire.

Posebno slednje so se v tujini hitro prijele in postale zaželena roba. Snovalcem je uspelo zgraditi dober sloves predvsem s kvalitetno, robustno izdelavo. Tastature quick fire imajo poleg krepkega ohišja iz trde plastike kovinsko ploščo za oporo vezju v notranjosti, zato nikdar ne trpijo zaradi upogibanja. Pomembne stične točke so še snemljiv kabel v pletenem ovoju in manko izhodov USB ter naslonov za dlani, kar utegne motiti zaradi visokega sprednjega roba. Na splošno ne marajo programja, saj na njih vse postoriš s kombinacijami funkcijskih tipk, celo makre! Testirali smo četverico modelov. Vsi vsebujejo odlične Cherryjeve mehanske tipke različnih sort, zato je kvaliteta škljocanja brezhibna. Običajno to pomeni ništrc težav ob pritiskanju večjega števila tipk hkrati hkrati (N-key rollover ali NKRO), kajpada pa je prisotna možnost izklopa okenskih knofov. Zato se bodo opisi lotevali detajlov.

Quick fire Ultimate

Tole naj bi bila frajerska tipkovnica polne velikosti, naphana z vsemi igričarju ljubimi funkcijami ... a ni tako. Zadnja osvetlitev je le enobarvna v petih jakostih, izvedena podobno kot pri sosednji TK: rdeč, moder in bel odtenek so vezani na izbiro rdečih, modrih in rjavih mehanizmov Cherryjevih stikal, zato se natančno pozanimaj, katero ima ogledani kos. Ob zgornjem robu so medijski knofki, edina naprednejša reč pa je nastavljanje zamika zaznavanja pritiskov v milisekundah. Snemanja makrov in spreminjanja namembnosti tipk ultimate žal ne pozna, za res čokato ohišje pa bi se spodobilo imeti poleg naslon za dlani. Ko prištejem ništrc izhodov, me nabor lastnosti ni navdušil in za 130 evrov drugje dobiš več. Ultimate naj zaradi trdnosti in odpornosti vzamejo samo tisti, ki s tastaturo sekajo drva.

Quick fire TK

TK sodi med zadnje čase popularne skrajšane tastature, vendar se je v nasprotju z običajnimi primerki odrekla predelu s smernimi tipkami in je ohranila numeričnega. Tjakaj so prerazporejeni ukazi insert, home in druščina, vendar privajanje ni problem. Če terjaš klasično TKL-obliko, skušaj najti model rapid, ki ga pri nas še ni. Za TK so na voljo rjava, modra in rdeča stikala. Osvetljava pritiskal pozna pet jakosti in eno barvo, vezano na izbrani mehanizem. In sicer ne enolično, zato se velja pred nakupom natančno pozanimati v trgovini. S funkcijsko tipko dostopaš še do bližnjic za medijske ukaze, žal pa naprava ne pozna prirejanja ukazov ali snemanja makro zaporedij. Gre torej za simpatično, kompaktno in trdno tipkovnico za 'pohodnike', ki jih prerazporejanje namembnosti knofov ne zanima. Cena: 115 evrov.





Quick fire XTi

Kljub podobnemu nazivu in sličnì obliki XTi ne gre mešati s sosednjo XT, saj je daleč najbolj samosvoja in navdušujoča. Prvi štos: osvetlitev izvaja z niansami dveh barv, rdeče in modre, kar da 35 možnih odtenkov v smeri vijolične. In to za vsako tipko posebej! Ker takisto nima softvera, vse nastavitve potekajo s kombinacijami pritiskal. Ne le to, XTi edina v članku pozna spreminjanje ukazov in programiranje več kot sto znakov dolgih zaporedij, shranjenih v notranji pomnilnik, za kar so na voljo štirje profili! Ja, vse brez programja, ročno! Postopka se je treba privaditi in ker so navodila zanič, moraš poiskati vodiče na JuTubu. Potem gre, manjka pa seveda finomehanično nastavljanje zamikov. Stikala pridejo v modri, rdeči in rjavi sorti, fajn so njihove odporne kapice, ki zaokrožijo elegantno in kvalitetno zgradbo. Z nekaj čez 150 evri je XTi med navedenimi modeli najdražja, a jih je vredna. Ko bi imela še naslon ...



Quick fire XT

XTju je navidez namenjena niša osnovnega modela klasične velikosti. Ledic sploh nima, po drugi plati pa je med možnimi stikali poleg modrega, rdečega in rjavega še zeleno. Za NKRO potrebuje vhod PS/2, dočim zna na USBju izvajati 6KRO, torej tolmačenje šestih hkratnih pritiskov. Makrov in podobnega ne pozna, se je pa moč igračkati s premorom med zaznavanji pritiskov, čemur naprava reče turbo mode, heh. A kljub temu XT ni pogrošna, marveč kvalitetno zgrajena naprava, bolj primerna za tipkarske čistune kot za igralce, saj navduši s kvalitetnimi kapicami knofov in nižjo lego kot ostale CMjke. Za 95 evrov je to prav fajn.



Dark Souls 3

Medtem ko je v glasbi znano prekletstvo drugega albuma, ki je ponavadi slabši od prvega, se dosti iger vsaj nekoliko zaštrika pri tretjem delu. Spomnimo se na Crysis, Fable, Ninja Gaiden, Dead Space, Risen, Lost Planet in Cannon Fodder, pa na Driv3r in v očeh nekaterih celo Doom ter Monkey Island. Vendar to ne velja za Dark Souls 3. Ne le zato, ker je špil dejansko dober, ampak ker je v bistvu petica, saj je treba v serijo šteti še inspiracijski izvirnik Demon's Souls, ki vsevdilj kliče po HD-inačici, in viktorijansko-lovecraftovski odvrtek Bloodborne. Gre torej za pravcato 'trilogijo v petih delih'. Je Douglas Adams videl v prihodnost, ko je napisal '**Dark** Tea-time of the **Soul**', ali pa je šef projekta Hidetaka Miyazaki njegov skrivni oboževalec?

Občutki reinkarnacije

DS3 se prične nezgrešljivo temnodušno: brez ceremonij se pojaviš v mrakobni tésni in ugonobiš nekaj plebejskih capinčkov, ki te z omejenimi sposobnostmi za silo naučijo udarjati, blokirati ter se ogibati. Sledita prvi kres in šef v široki areni s prepadom na eni strani – kamnit vojščak, ki na polovici zdravja mutira v razjezeno varianto in s tem zakoliči recept za nadaljnje glavarje. Ja, to so nezgrešljivo, nepotvorjeno in nenadjebljivo Souls.

V skladu z izročilom takoj dobiš priložnost spuščene čeljusti zijati ob razgledu na megličaste prepade, titanske grajske zidove, vzidane tik nad ostro padajoče pečine, in osrednje svetišče Firelink Shrine, ki čaka za štartnim županom. To je tvoje pribežališče v slogu Demon's Souls; naveza zadnjega s prvim delom je izraz kroženja, ki je vpleteno v budizem in šinto kot prevladujoči religiji na Japonskem ter v celoten niz teh iger. Pri belolasi teti krepiš lik v zameno za nabrane duše, pri kovaču nadgrajuješ orožja, pri molčečih prodajalcih kupuješ robo in se meniš z drugimi statičnimi liki, ki jih je v sencah povsem moč zgrešiti in se jim zameriti, če jih udariš. Ko na poti srečaš dodatne škise, se marsikdo med njimi prenese sem in v lastnem kotu kapele odpre trgovinico.



Medtem ko v veliko erpegejih rutinsko obračunaš z gručami sovragov, se v Dark Souls nemalokrat ubadaš z enim samim, ki ti da hudo urno piti tinte. Ali krvi.



Boj s skvarjenim gabrom se začne na samostanskem dvorišču, nakar po neki količini poškodb s šefom pristaneta v črnikasti votlini. Pot ven je le ena: zmaga!



Kakor druge najbolje oblikovane igre DS3 vsebuje bore malo izrecnih tutorialov. Učiš se iz dejanj in opazovanja okolice. Arena ni kar tako na eni strani odprta …


Vse šefovje ni obvezno – kar nekaj je stranskih glavarjev, ki jih najdeš z raziskovanjem. S tem si deležen izvrstnih inštrumentalnih skladb, ki bi jih sicer zgrešil.



Če si igral prejšnje Soule oziroma Bloodborne, boš tovrstnih prizorov že dodobra vajen. To je ena od zamer trojki, ki pretirano reciklira okolico in obzorja.


Hitrotekači so igro že obrnili v manj kot dveh urah, nekateri celo brez prejetega udarca. Takim so namenjeni nadaljnji skozihodi na new game+, ++ in tako dalje.

Pot pod noge

Številni med njimi so znani od prej, kajti Dark Souls 3 je močno vpleten v izročilo. Pojavimo se na koncu časovnega cikla, ko ogenj v svetu ugaša, zato je v interesu človeštva, da vnovič zagori. K temu bo naš junak pripomogel tako, da bo v svetišče vrnil vso Žgano gospodo, ki je po vnovičnem rojstvu zapustila tamkajšnje prestole. (No, v štirih mogočih koncih se lahko zgodi tudi kaj drugega.) Kraljestvo Lothric je formalno novo, vendar opaziš, da smo tam, kje smo nekoč že bili, le da mnogo kasneje, ko se je marsikaj preoblikovalo. Od tod znane osebe in številne lokacije, ki bolj ali manj zvesto ponavljajo tiste iz enice in dvojke. Tam si bil v ukletem gozdu, strupenem podzemlju, orjaški katedrali in razrušeni utrdbi, zdaj si tudi.

A svet doda marsikaj novega in staro pokaže v novi luči, denimo mesto Izalith, ki se je iz ognjene flehe spremenilo v orenk blodnjak. Težko bi rekel, da so sveža prizorišča na nivoju žarke večbarvnosti božjega mesta Anor Londo, usrane črnine Blighttowna z vegastimi mostovi nad brezdanjem in za moje pojme najbolj vzdušnega nivoja v vsem nizu, resnično grozljivega Tower of Latria iz Demon's Souls. A morebiti se mi tako le zdi, ker je trojka svetlejša od izvirnika (bakle sploh ne potrebuješ) in manj poudarja meni ljubo turobo ter bolj veličastje predimenzioniranega kamnitega zidovja. Brez nekaterih lokacij bi sicer zlahka preživel, na primer strupenjaškega Farron Keepa in kvadratastih ječ, ki so videti, kot bi jih samodejno zgeneriral urejevalnik chalice dungeonov v Bloodbornu. A sčasoma sem v glavi kartiral vse (zemljevida po stari navadi ni) in vnovič se moram pokloniti From Softwaru ter Miyazaki-sanu za nadmočen dizajn, kakršnega smo deležni redkokje.

Srednjeveški orientacisti

S tem ne mislim toliko na golo vizualno nadmoč, ki jo krepijo 'uau' trenutki v slogu ogenj bruhajočega zmaja na enem od grajskih stolpov, kot na večplastno izdelane nivoje. So namreč enako impresivni z gledišča arhitekture, poteka in razpostavitve sovražnikov. O prvi sem govoril prej in čeprav smo obokanih kavern, zidanih viaduktov in razdejanih, zapuščenih utrdb že vajeni, je vtis kljub temu impresiven. Zlasti v navezi z drugim gradnikom, potekom oziroma *flowom*. Gre za čisto elementarnost, ki je toliko iger ne zna izpeljati. V Dark Souls 3 tvoja odisejada teče docela naravno; sleherno novo področje logično sledi prejšnjemu, ga ponavlja in razširja, ko denimo zidane stavbe srečaš v gozdu, nakar ta preide v razgreto močvaro, iz katere se dvigneš v religiozno okolje, ki nadomesti kraljevskega, in tako dalje. Po bolj ravninski in razprostranjeni dvojki, ki je Miyazaki ni vodil, se trojka takisto vrača k vrtanju v globočine in blodenju po labirintnih stezicah ter predorih, ki se povežejo z osrednjim območjem, da rečeš "Hudo!" Sicer je ne moreš neovirano mahniti na raziskovanje, saj je dosti zaprtih vrat, dimenzija pa ni brezšivna in se po zgledu DS2 žarčiš med kresovi daleč vsaksebi. Je pa nemalo kretnic, kjer se lahko podaš sem ali tja, tako da je nepremočrtnost zgledna.

Tretja dimenzija izvrstnosti prizorišč se tiče tega, kako so nameščeni rokomavhi. Ti kot vedno pretežno stojijo pri miru, dokler te ne začutijo, ali imajo zelo omejeno območje patruljiranja, kar omogoča močnejše napade od zadaj (backstabe), če se jim prikradeš za rit. Ključ je v tem, da poiščeš kar najbolj idealno pot skoznje med dvema kresovoma, nakar jo ponavljaš za urjenje in duše (igralcem serije znani koncept 'soul runov'). Pri tem pa ne ugotoviš le, kje si deležen največjega izkupička, temveč da barabini stojijo in se gibljejo enako prefrigano ne glede na to, ali soul run delaš naprej ali nazaj. Še več, neopazno in elegantno te pripravljajo na prihodnje izzive ter spodbujajo k vojskovalnemu eksperimentiranju. Če ne deluje en pristop, orožje oziroma poklic, se splača preiti na drugega.



Inačica za xbox one teče zadovoljivo gladko, čeprav občasno hudo klecne. PS4 delo opravi bolje, dasi se še vedno drži 30 fpsjev. Najbolje pa je igrati na peceju.

DUŠNI ŠNELKURS

Včasih se počutim kot lajna, ko razlagam temelje kritiško proslavljenega in pri hardcore publiki izvrstno sprejetega niza Dark Souls. Vendar je, zlasti pri nas, še zmerom dosti takih, ki ga ne poznajo. Ne vedo, da so kljub odsotnosti animejske štimunge, ki jo nadomesti temačna evropejska srednjeveškost, avtorji Japonci – zgledovali so se po naših starinah tipa Dungeon Master in Wizardry, a so na teh temeljih zgradili nekaj prepoznavno svojega. Ne vedo, da iz tretje perspektive igraš kot samoten lik, ki ga lahko z nabiranjem duš pobitih sovragov navzlic začetni izbiri poklica razviješ v poljubno smer, od mečevalske prek lokostrelske do magične ali česarkoli vmes. In ne vedo, da se znajdeš v pretežno odprtem, pazljivo izrezbarjenem svetu, ki poudarja črnikavost ter srhljivost, ne mara za žanrsko sprejeto opravljanje kvestov (teh skorajda ni) in od tebe terja, da si mitske zgodbe o propadlih cesarstvih sestaviš sam iz opazovanja okolice in kriptičnih namigov. Na tleh najdeš sporočila v obliki rdečih znamenj, ki jih pušča internetna skupnost, predmeti pa so predočeni kot uniformne bele bleščice, da ti vztrepeta srce, kaj neki boš dobil. Na razpolago je le en prostor za shranjevanje položaja, ki ga Souls sproti samodejno dopolnjujejo.
Prav tako neseznanjenci ne vedo, da se je treba v realnočasovnem boju domala vsakega sovražnika lotiti s previdnostjo ter spoštovanjem, kajti za razliko od običajnih erpegejev v Dark Souls bistveno več šteje veščina kot statistike. Če veš, kaj počneš, če se torej znaš izmikati, blokirati, pravilno napadati in se bistro postavljati v prostoru, lahko gol in bos s pestmi obračunaš z najhujšim šefom. Nasprotno moč nikakor ni zagotovilo za preživetje, kajti celo po več ducatih ur in pridobljenih nivojev te je, če nisi oprezen, docela sposoben ugonobiti prvi okostnjak, ki si ga srečal na začetnem območju. Ko pogineš, kar se zgodi jako pogosto, na mestu crkota pustiš vse duše, ki jih nisi vložil v lik ali opremo. Če ti jih uspe pobrati, preden umreš znova, si jih vnovič pridobiš in jim dodaš vse tiste, ki si jih nabral na poti do tja – če te ugonobijo prej, pa duše izginejo v nepovrat. Izvrsten in domiseln sistem, ki zagotavlja, da tehtaš med vrnitvijo k nazadnje obiskanemu kresu, kjer si obnoviš drastično omejeno zalogo zdravilnih napitkov in obvaruješ duše, a resurrectaš vse sovrage, ter željo po raziskovanju neznanih območij, kjer boš nemara odkril nov kres, a pri tem tvegal smrt. Toda ker po njej obdržiš vse pobrane reči in ostane odprt sleherni prehod, vse le ni tako črno.
Vsi ti in še dosti drugih sistemov se neločljivo preplete v edinstveno frpjsko izkušnjo, ki je istočasno starinska in moderna, naporna in sprostitvena, zajebana in predvidljiva, grozljiva in veličastna. Brez dvoma pa ena tistih, ki je oblikovala sodobno igralsko krajino – tako z mehanikami, ki jih povzemajo drugi ustvarjalci (Salt and Sanctuary, Nioh, Dragon's Dogma, Lords of the Fallen), kot s kazanjem založnikom, da je lahko težek špil, ki ne da nič na izrecne tutoriale in vodenje za rokico, kritiško slavljen ter komercialno uspešen (število prodanih izvodov sega v milijone). Še več o seriji si preberi v analih v Jokerju 263, seveda dostopnih na spletni strani.



Moj ščit bo zdržal nemalo zadetkov ognjenih bomb stricev na vegastem obzidju, nakar se bo pri dotiku kresa samodejno popravil. Ena redkih igralnih olajšav.

Youdiedyoudiedyoudied

Opazovalcem let's playev se znajo v spomin najbolj vtisniti mračnjaštvo, arhitektura in zrežirane situacije v slogu tiste, ko te z dvorišča v razprostrto dolino odnesejo bledični nestvori. Za tistega, ki ne bolšči, temveč igra, pa so na izkustvenem vrhu prav obračuni z vnovič neverjetno raznolikim in mogočnim zverinjakom. Naj gre za ponovljene gnusobe, kot so zombaklji, garjavi psi, podgane in ognjeni demoni, za bloodbornovske pobesnele vaščane oziroma za nikdar prej videne sitnobe, kot so predimenzionirane rakovice, korpulentne coprnice, smrtonosni branjevci, kadavri v kletkah ter na ducate drugih, vse bolj neverjetnih in skrivenčenih nasprotnikov.
Načelujejo jim seveda šefi, med njimi štirinožni spaki, ki vsebujejo nekaj Bloodbornove kosmatosti in bestialnega duha, do zob oklepljeni bojevniki, kjer šteje vsaka poteza, in sitni coprniki, ki se delijo v iluzorne kopije ter napomagaj čefursko kličejo žlahto. Načeloma med njimi ni tako skrajno zateženih, kot sta Ornstein in Smough v prvencu. Ni tudi eksperimentov, kot je bila kočija v areni iz dvojke, niti zasanjanosti v slogu znamenitega gozdnega velemolja. A vseeno se nabor skoraj dvajsetih šefetin, od katerih jih je večina obveznih, kar cedi od raznoterosti videza, vzorcev delovanja in za Temne duše značilne pravljične ostudnosti (cthulhujska vibracija iz Bloodborna ni tako izražena). Ko srečaš garjavo drevo, ki izmed grčastih nog rodi krempljato dlan, naokrog pa se mu potresavajo jajčeca, nisi nikdar več enak.
No, sovragi niso zanimivi le po zunanjosti, marveč po obnašanju, sposobnostih in včasih že kar neverjetni moči. Stopiš recimo v podrte in pozabljene dvorane in na stopnišču zagledaš črnega viteza (vitezov je nasploh dosti vrst in vsak te nauči strahospoštovanja). Takega z orjaško mečetino, vredno Clouda Strifa. Rečeš, eh, saj ne more biti tako hudo – nakar te useka enkrat in umreš. Hja, ne sme te zadeti. Se mu boš moral pač posvetiti, saj v Dark Souls ni rutinskega mahanja, pri katerem bi padlo sedem sovragov naenkrat, in spamanja urokov, ki vplivajo na območje. Slehernemu barabinu se je treba posvetiti, pri čemer pozabi na akrobacije, šviganja in knofodrk. Vse je umirjeno, metodično in učenjaško, a kljub temu nervozno, ko veš, da morajo štihanja šteti in da te bo ob bedarijah urno fental vstali kadaver, ki vihti trimetrski tram.

Ne bodi preveč posoljen

Dark Souls 3 se začne malce blažje kot ostali deli in pred večino šefov omogoča priklic umetnih ali živih pomočnikov z znamenjem na tleh. Prav tako po smrti ne postaneš več trupelce z zmanjšano zalogo moči. A sčasoma se zresni in terja za serijo normalno količino pozornosti, časa in dobesedno treninga – tudi zato, ker se z zaužitjem žerjavice, ki te okrepi in pripravi za klicanje sotrpinov, odpreš spletnim večigralskim napadalcem. S tem špil nadaljuje tradicionalno soulsko težavnost, ki izvira iz tega, da moraš biti stalno osredotočen, natančen in oprezen, drugače adijo rdeča črta, torej zaloga življenjske energije. Opreznost in preciznost spodbujajo tokrat še nekoliko večje skupine sovragov, ki ne prerastejo v horde, jih pa zna biti na kupu opazno več kot v enici in dvojki. A važni sta tudi ostali postavki. Zelena črta kaže vzdržljivost, stamino, ki jo uporabljaš za tek, prevale in blok. Sprva jo zanemarjaš, toda kmalu spoznaš, da je še kako važna – če prej ne, tedaj, ko ti nabrit rokomavh z enim žvajzem pobere

vso stamino in te prisili, da se opotečeš, nakar sledi smrtonosen napad. Tak, na katerega se sicer lahko odzoveš, a je časovno okno preklemano majhno. Saj ne, da gre za simulacijo srednjeveškega mečevanja, toda ko izkusiš to kompleksnost in naprednost, zaostajajo praktično vsi ostali bojni sistemi v frpjih.
Plava črta kaže magično moč, ki v trojki ni omejena na coprniške poklice. Dosti naprednejših orožij jo krajša pri izvajanju svežih, silnejših zamahov, ki prijetno razširijo repertoar napadov. Tako lahko z eno boljših sulic zabadaš skozi ščite, ledeni meč omogoča okruten zarez od spodaj navzgor in zmajski lok dovoli proženje treh strelic iznenada. Toda v nedogled tega ne boš počel, saj ostaneš brez magične energije. Obnoviš si jo z ustreznim napitkom, ki pa si skupno količino flaškonov deli z zdravilnimi, tako da se moraš odločiti, kaj ti je važneje. Enako kot pri statistikah: lahko imaš več življenjskega soka, a s tem zaostaja ostalo. Če bi rad nabildal vse, moraš na področja, kjer dobiš več duš, ali noro tlačaniti, saj vsak vložek v določeno statistiko poveča zahtevano količino soulov. Prav tako ne gre pozabiti na nadgrajevanje preštevilnih krepelc (meči, sablje, buzdovani, sulice, noži, loki, samostreli, čarne palice, talismani ...), ščitov in oklepov oziroma oblačil z najdenimi koščki titanita in drugimi elementi, ki so ponekod nameščeni vedno enako, drugod pa gre za naključne izpustke.

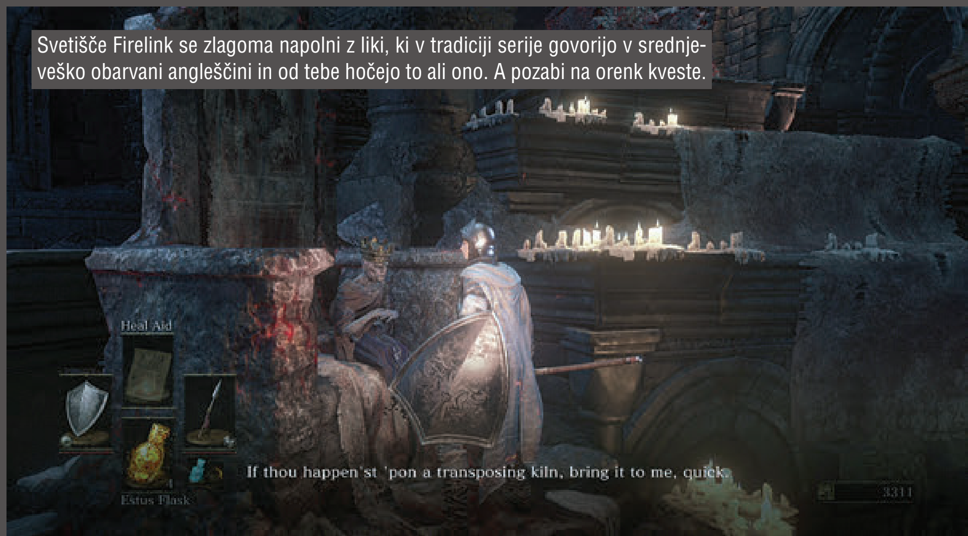
Slava soncu!

Zameriti Dark Souls, da niso namenjene vsem, bi bilo tako, kot karati ferrarije, da niso za na njivo. Zahtevnost je bistven del njihove identitete in je tako vtkana v dizajn, da bi sleherni kompromis razvodenil srčiko. Mi je žal, da teh iger zaradi zajebanosti ne izkusi več ljudi, a količino uravnoteži predanost – za fane so to več kot igre. Toda po drugi strani ne nudijo kaj dosti eksperimentiranja, kar v trojki privede do zasičenosti. Občutek je seveda odvisen od tega, koliko delov si použil, a krovno gledano je granitnih utrdb, podzemnih kavern in razkrušenih katedral zdaj pa že res dovolj. Viktorijanski Bloodborne je bil izvrsten korak vstran in hkrati naprej, dočim je DS3 vrnitev h klasiki. Širše gledano je vse isto, od manka orenk zgodbe in količkaj naprednejših ugank prek namorjene atmosfere do zasilnega kvestanja.
Žal to velja tudi za področja, kjer je sistem zrel za izboljšave. Čas bi bil za odpravo starinskosti, kot sta okorno skakanje in odsotnost plezanja (pol metra visoka prepreka je nepremostljiva!), ter izrecnih zlobnosti in neumnosti. Sem spadajo po nepotrebnem dolgo nedostopna prerazporeditev vloženih izkušenj (respec), ki je za nameček še skrita, nerazloženost frakcij, ki se jim lahko pridružiš, in vnovič zabita kamera, ki se postavi skrajno debilno, ko te stisnejo v kot, s čimer dodatno botruje smrtim. Takisto opaziš luknje v lori, ki jih bodo bržda zapolnile razširitve. Te bodo, navsezadnje že lahko kupiš sezonsko vstopnico za dvoje dolpotegljivih paketov vsebine.
Vendar je logično, da pomanjkljivosti niso urejene, saj za mnoge to sploh niso. Dark Souls 3 je pač v prvi vrsti ljubezensko pismo zagretim oboževalcem. Postreže namreč z novostmi, ki jih bodo opazili predvsem oni: to so 'triplastni' dizajn nivojev, nekoliko večje skupine sovragov, sveže poteze z orožji, ki jemljejo čarobno energijo, urnejše srebanje estus flaskov, malce hitrejši tempo obračunov. Drugače rečeno, gradi na detajlih in se zanaša na obstoječo, privzeto odličnost. A le-te ni moč zanikati in kljub manku izvirnosti gre še zmerom za zelo dober špil, ki stavi zlasti na podrobnosti. Kako očem skrito, poetično in zamaknjeno – kako povsem darksoulovsko.

86 *Hello Dark Souls my old friend / I come to die in you again. -Snetijeva žalostinka.*
From Soft. / Bandai Namco za XBO, PS4 in PC



Igra postreže s konkretno zalogo minišefov, kot je ta napihnjena močvirska rakavost. Zna te s kleščami zabiti v barjanska tla in te obruhati z ikrasto snovjo. O fuj.



Svetišče Firelink se zlagoma napolni z liki, ki v tradiciji serije govorijo v srednjeveško obarvani angleščini in od tebe hočejo to ali ono. A pozabi na orenk kveste.



Opremi se še kako splača posvetiti, kajti s pravšnjo si lahko prihraniš dosti jeze in obupa. Pazi na težo, odpornost na elemente, krepitev v skladu s statistikami …



Ker sovražniki ne izginejo več, ko jih zadostikrat ubiješ, kot se je pripetilo v dvojki, se lahko v nedogled uriš in farmaš robo, zlasti rare drope. Le kaj bom dobil?

UFC 2



Ultimate Fighting Championship še zdaleč ni edina organizacija, ki juncem v svetu mešanih borilnih veščin omogoča, da prigarano znanje preverijo v ringu. Je pa v triindvajsetih letih obstoja prerasla v največjo in najbolj odmevno 'promocijo', ki za razliko od rokoborskega WWEja velja za realno. V njenem osmerokotnem ringu trenutno merijo moči razvpiteži, kot sta tetovirani in bradati 'irski mofo' Conor McGregor ter čudno vzburljiva judoistka Ronda Rousey ... tu je prišlo do uveljavitve brazilskega ju-jutsuja familije Gracie, ki je močno vplival na svet *mixed martial arts* ... in od tod je v Hollywood prestopilo več nabildancev, na primer Randy Couture, ki smo ga videli v Expendables, ter Dave Bautista, ki je nastopil v zadnjem Bondu. Vedež o UFCju smo objavili v Jokerju 191 in ga najdeš tudi na Joker.si.

Po eni strani gre torej za vsaj približno verodostojno garbanje, v katerem veljajo le osnovna pravila in je pršenje krvi bolj pravilo kot izjema. Po drugi pa je to dodelana, profesionalno vodena odrska predstava, šov, v katerem se obračajo veliki denarci. Milijoni plačujejo milijone za naročnino, da lahko udrihanja spremljajo po televiziji. Zato ni nič čudnega, da v svetu videoiger vlada konkretno zanimanje za licenco. Spočetka so si jo podajali manjši založniki, sedaj, ko ne gre več za obskurnost, pa si jo lasti veliki Electronic Arts, ki je izdelal že enajsto oficielno trirazsežno UFC-pretepačino. Nadmočna je njihovemu prvemu poskusu izpred dveh let, toda prostora za izboljšave je še dosti.



Kljub načinu knockout z zapretiravano fiziko je UFC 2 zapletena pretepačina. Toda če ne paziš, si lahko v sekundi na tleh. Zlasti proti dokupljivemu Tysonu.

Moj ruvaški brcač

Špil s strukturo ne eksperimentira in predoči niz klasičnih možnosti. Kariera ne vsebuje zgodbe in menedžerstva ter omogoči le tipsko stvaritev lastnega borca, od zunanjosti do stila – teh ne manjka, kajti nabor obsega boks, kickboks, muay thai, tekvando, karate, judo, ju-jutsu in rokoborbo grško-rimskega ali prostega sloga. Z osebkom ali osebkinjo se prek nekaj uvajalnih borb prebiješ v UFC, skušaš priti na vrh in tam ostati. Vmes s treningi, kot je mlatenje vreče, krepiš statistike (v redu je, da lahko najboljši izid ponavljaš in s tem eliminiraš rutino). Utrudiš se in se celo poškoduješ, tako da je denimo noga manj učinkovita, a to na dogajanje v praksi ne vpliva dosti. Bolj zanimiva je izbira prilagodljive umetne pameti namesto klasične porazdelitve od easy do hard, ki v redu ugotovi nivo tvoje spretnosti in se ti ustrezno upira. Seveda pa se v tem primeru ne naučiš toliko, kot če bi se trudil stopiti štengo više.

Med ostalimi uveljavljenimi opcijami najdeš posamične borbe s konzolo, nerangirane spletne obračune in rangirane internetne borbe, ki uporabljajo znane EAjeve divizije oziroma lige iz Fife. Ko abereš zadosti točk, preideš v višjo, kjer so nasprotniki močnejši, in če jih preveč izgubiš, padeš eno niže. Na razpolago so z UFCjem usklajeni in fantazijski eventi v živo, ki se redno osvežujejo, izzivi, vadba, dogodki po meri in ultimate team. Lastniki Fife in drugih EAjevih športnih iger ta modus dobro poznajo: ustvariš do pet lastnih fajterjev, ki jih vodiš v spletne borbe, z nabranim navideznim ali pravim denarjem pa kupuješ paketke naključnih kart. Z njimi borce za stalno ali začasno krepiš in jim dodeljuješ nove udarce oziroma tehnike.

Cilj valjanja po tleh je prehod v čimbolj ugoden položaj za izvedbo podreditve s potegi desne gobice. Ta je hkrati namenjena izboru pozicij, ki ti jih igra sproti nudi.



"Aaaand in the red corner ..."

Seveda je bogataški sinček, ki si nemudoma omisli celoten Conorjev nabor žvajzov, v prednosti. Ampak s tehniko in premislekom se da nadomestiti marsikaj. To velja tudi za edini sveži način knockout, namenjen lokalnemu večigralstvu za dva. V njem ni rokoborbe, le boksanje in brcanje, ter vsak uspešen zadetek zniža zalogo točk. Kdor jih izgubi prvi, je poražen. Super fajn, če si se naveličal prijateljstva! Šalo na stran, jasno je, čemu so se EA odločili za tak korak – borba stojé je najlažja, najbolj razgibana in posledično najbolj zabavna.

Kar pa ne pomeni, da je plitka in trapasta. Na razpolago imaš dolg niz različnih zamahov in brc, s katerimi meriš v glavo, trup in noge. Vse to utrpi poškodbe in ko so te prehude, je obračuna konec. Če se znalec spopade z butljem, ki knofodrkari in tečnari, se to mimogrede zgodi v kakih dvajsetih sekundah. Za razliko od predhodnega Uefceja, kjer je en gumb skrbel za oboje, je treba namreč blokirati tako visoko kot nizko. Dovolj je en pošten zadetek v glavo, da se žrtvi zavrti, nakar je moč navaliti nanjo in jo zmlatiti. Takisto je važna sapa, ki ob serijskem deljenju udarcev brž poide, in zdelan trup takisto privede do padca po tleh. Zato je treba paziti na distanco, študirati vzorce in talati kombinacije, ki potencirajo učinek posamičnih udarcev. Takisto pride do izraza preusmerjanje, ki ga izvedeš v trenutku,

ko prileti po tebi, in ti odpre širše okno za protinapad. Vse našteto je narejeno bolje kot v izvirniku, vedi le, da moraš biti hobotnica, kajti dostikrat je treba stiskati po tri gumbe naenkrat in še smer.
K dinamiki in realizmu bojev nadalje pripomore grafično-fizikalni pogon. EA Canada so opazno nadgradili tistega iz prejšnje inačice in rezultat so resnično vzdušni spopadi, v katerih zaradi spretne rabe učinkov domala fizično občutiš, ko jih borec na ekranu faše. Aperkati, krošeji, nažigi v pleksus, brca iz obrata – vse to ima pospešek, težo in hrustav zvočni učinek. Ob tem je animacija borcev in bork, ki so si prav srhljivo podobni, svetovno dobra in njihovi gibi izredno realistični. Tudi zato, ker vsi gibi niso vnaprej pripravljeni in se drug drugemu prilagajajo. Tako fizika botruje situacijam, kjer z nizko brco pošlješ po tleh tipčka, ki ti je hotel zalepiti focen s hrapavim podplatom. Obrazi zakrvavijo, telesa dobijo podplutbe, lasje vihrajo in če dodam vstopni šov, bobnečega napovedovalca, fantastične odzive publike ter stalno prisotnega sodnika, UFC 2 zlahka podelim visoke ocene za slog.


Časi Fight Nightove miniigre, ko si lastnoročno krpal varovančev razbiti ksiht, so žal minili. Je pa podoba vrhunska, dasi gladkost ni 60-, temveč 30-fpjska.

Če kruhek pade na tla ...

A kot ljubitelji sveta mešanih borilnih veščin dobro vedo, je udarjanje le del celotne slike. Nabor obsega bojevanje stoje, v klinču ter na tleh, in UFC 2 kakopak vsebuje vse to. V nižjih spletnih divizijah je jasno razvidno zanemarjanje slednjih dveh, ki zahtevata več študija. Vendar je ground game zapostavljen tudi zato, ker je to vsled zahtevnosti simulacije ena šibkejših plati novega špila.
Avtorji so se pretežno oprli na poenostavljeni sistem iz prvenca. Namesto kroženja z desno gobico kot v THQjevih UFCjih z začetka desetletja je treba predvsem stiskati smeri, ki jih igra uslužno kaže ob telesih preznojenih veprov. Če nasprotnik predvidi, kaj boš storil, oziroma na to odreagira, se boš znašel v slabšem položaju. Če se to nekaj časa nadaljuje, se boljšemu ponudi prilika za izvedbo podreditve, submissiona. Tedaj se na zaslonu pojavi kvadrat, kjer skuša napadalec s potiski desnega sticka priti do roba vsaj na eni strani, napadeni pa mu skuša to preprečiti. Ker je boja ob uspešni podreditvi nemudoma konec, je te poskuse laže braniti kot jih izvajati, zlasti ker ima nemalo submissionov več delov, med katerimi je treba prehajati s sunki leve gobice. Ko je treba izvesti oboje skupaj, ti zna možgan izvesti obredni samomor.
Problem ni toliko v izvedbi, ki terja instantne odzive in s tem dobro povzema živčnost ter pritisk MMA-jevske talne igre, kot v občutku. Ta za razliko od spektakularnosti pri udarjanju enostavno ne zažiga, saj je drezanje gobice antiklimaktično in poženščeno. Če bi vključili razbijanje po gumbih, bi izgubili na eleganci, a pridobili na adrenalinu ter divjanju. Tudi enolično postane to gobično vlečenje in prehud preskok tvori glede na knofoklamfarski standup. No, še večjo kaprico vidim v preproščini. Ni zadosti samosvojih potez za različne borce in sloge, ki se ločijo zlasti po hitrosti izvajanja in ne naboru tehnik. Čudi me, da niso uporabili dobrih idej iz EA-jevega lastnega, neuradnega MMAja za PS3, ko si videl povečevanje in zmanjševanje obremenitev kosti oziroma si lovil vročo točko pri davljenju. Saj čez čas talno ruvanje naštudiraš in ti postane domačno ter ni več cenenosti iz predhodnika, kjer si instantno ušel s klikom gobice. A hkrati ni nikdar posebej naravno in impresivno.



UFC je brutalen šov, kjer se po podiju nemalokrat razprši kri, in igra to prikaže brez zadržkov. Skozi ščitnike za moda se bojda ne čuti erekcij. Sam' povem.

... skloni se, premlati ga!

Pomanjkljivosti so tudi drugod. Pri vnosu ukazov je opazen zamik in fizika mestoma botruje čudaškim situacijam. Začetniški borci so tako zanič, da jim je mesto kvečjemu v dekliškem liceju, in izčrpanost profesionalcev na kraju rund je le pretirana. Učenje ostaja za en drek, izzivi so slabo narejeni (kako naj naberem točke za branjenje udarcev, če napadalec beži od mene?!), udejstvovanje v telovadnici je rutinsko in duhamorno, sodnik nikdar ne poseže vmes, naj borci še tako krvavijo, in spet imajo vsi fajterji ter fajterke statistike v rangu 85+. Razumem, da v take cifre posežejo titani, kot so McGregor, Rouseyjeva, Johnson, Velasquez, Werdum, Rutten, St-Pierre in Cro Cop. Oziroma dokupljivi škisi, kot sta Tyson in Bruce Lee. A neka hierarhija bi morala biti, ne da se zdi, kot da se razvijalci bojijo dobiti eno na gobec od užaljencev. Ter, jasno, UFC 2 še zdaleč ni originalen in predvsem gradi na ustaljenih temeljih, ki jih v nekaterih vidikih, kot so talni obračuni, ne razvije.

A zameram navkljub me je vsak dan posebej vleklo, da se grem preizkušat na linijo, v ultimate team in celo v kariero. Doživel sem vse mogoče borbe in izide, od zmage v nekaj sekundah z eno samo lepo izvedeno kombinacijo po gobcu do petih rund, ko sva bila po nizih krasnih blokad, izmikanj in zadetkov oba izžeta do konca in je tekmec triumfiral za prgišče točk. Taki dogodki ostanejo s tabo in pričajo o tem, da je UFC 2 daleč od nekakovostnega ščiša. Vriskal sem in molel pest v zrak, ko sem nasprotnika taktično in praktično nadmudril, ter vedel, da se moram še posvetiti finesam, ko sem jih kasiral v klinču in komajda ušel podreditvi. Daleč od tega, da bi bil špil ultimativen, toda vzdušje, spektakel in dosti vidikov igranja pomagajo premoščati felerje. Soliden poskus na dolgi poti do naslova.

74 *Sneti se gre najprej udejstvovat v UFC, nakar gre vasovat v UKC.*
Electronic Arts za PS4 in XBO



Prisotne so tudi ženske v dveh kategorijah. Tule bo skušala po porazu s Holmovo usahla Ronda obračunati s trenutno prvakinjo Miesho Tate. Opasni babi.

Ratchet & Clank

Najti otroško oziroma mladinsko usmerjeno igro na playstationu 4 ni enostavno. V pustinjo zabredeš, kakor hitro ti ne dogajajo lego igre in špili s figuricami, kot sta Skylanders in Disney Infinity. Tudi zato velja pozdraviti Sonyjevo obuditev stare znamke Ratchet & Clank, ki je na PS2 razturala v prvi polovici minulega desetletja in se izpela na naslednji konzoli. Razvijalci Insomniac v kupu odvrtkov enostavno niso več vedeli, v kakšne zagate naj še postavijo naslovna junaka, lombaksa (nekakšno mešanico psa in mačka) Ratcheta in njegovega zvestega kamerada, robotka Clanka. A zdaj je napočil čas za oživitev na dveh frontah, tako igralski kot kinematografski. V kina koncem meseca prispe risanka, dočim je za PS4 izšel igralski reboot, ki se le delno opira na izvirnik. Ne pozabi pa biti sproščen, pisan in židan kot staročasni zgled.

G. Zurkon se ne dolgočasi!

Kdor je R&C igral na playstationu 2 ali si je na naslednjiku omislil ozaljšano trilogijo, se spomni, da je bil sprva poudarek na skakanju in raziskovanju, medtem ko je bilo streljanje primes, nakar se je razmerje prevesilo v korist slednjega. Tako je tudi zdaj, kajti najglavnejšo vlogo ima puškar Ratchet. Ta v vojnozvezdnem scenariju gnije na zakotnem planetu in sanja o karieri galaktičnega policista. Priložnost se mu ponudi, ko blizu strmoglavi kovinko Clank, nenavadno genialni odpadek iz tovarne žlehtnega industrialca Dreka. Dinamični duet se dokaže mišičastemu, a butastemu poveljniku Quarku, nakar se širom planetov loti kvarjenja zlodjevskega načrta.
Srž tega je farbovito uničevanje kovinskih hord kapitalista Dreka in norega znanstvenika dr. Nefariousa. Zadosti je, da pomeriš na robotskega psa, orjaka, snajperja, ribo ali sluzavca in stisneš petelina. Ko kanalja crkne, izbruhne v gejzir šraufov in obročkov, ki prav tako letijo iz uničenih zabojev. V zameno zanje kupuješ nove pokalice in dodajaš municijo obstoječim, z nabranim raritaniumom pa jih nadgrajuješ. Lušten in takoj razumljiv sistem.
Kleč ni toliko v tem, da na pravih capinih uporabljaš prava orožja, temveč da izbereš idealno za blizu ali daleč in paziš na strelivo, ki ga ni na pretek. In, jasno, da uživaš v rabi originalnega, razgibanega arzenala. V njem niso le standardna pokalica, raketomet, minomet in ostrostrelka, saj na bojno polje dostaviš spreminjevalko barab v ovce, disko kroglo, ki gnusobe sili v ples, in spremljevalnega robota Mr. Zurkona. Ta ne le, da strelja, marveč stresa domislice v slogu "Gospod Zurkon ne potrebuje streliva, namesto njega širi strah!" Le koliko orožij v streljankah se hkrati pritožuje in duhoviči?! Vzdušje je zaradi takih potez, manka krvi in žarkih barv neprestano hecno in prisrčno, kar dodatno krepi smešna zgodba.

Z muho in mislimi

Vendarle rešetanje, v katerem je umiranje zaradi razpadanja na vijake enako benigno kot v lego igrah, ni edini gradnik. Kar dosti je skakanja med vse višjimi platformami, ki pa ni težko zaradi dvojnega skoka in rabe raketnega nahrbtnika. Občasno je treba izkazati malce več platformskih veščin, vendar te nikdar ne dosežejo kakega Maria. Prav tako se lombaks drsa po enotirni železnici, kjer se vihti čez ovire in se ogiba nasproti vozečim vlakom, udeleži se dirk na lebdeči rolki, strelja iz velikanskega statičnega topa, krmili vesoljsko ladjico in zasilno tiholazi. Podobno lego igram so tudi tu prisotni miselni oreščki, ki pa so vseeno malce naprednejši. S Clankom je treba v 3D-prostoru pravilno razporejati male robotke z različnimi vlogami, z Ratchetom pa usmerjati laserske žarke v cilj. Ponekod je treba izpolnjevati želje vsemirskih čudakov, kot je, da prineseš pet dek alienskih možganov. V zame-



Ratchet & Clank je adrenalinska, prešerna, humorna mešanica streljanja, skakanja, raziskovanja in tepeža. Je za mladež primerna in nekrvava, a ne brezkrvna!



Nasprotniki so skoraj v celoti kovinski in jih ni pretirano dosti vrst. Manjši, kot so te napredne roombe, radi priletijo nadte, dočim te večji obstreljujejo z razdalje.





R&C je po igralni zahtevnosti nekje med lego in orenk igrami. Na najnižji zahtevnosti kanalje crknejo dokaj hitro, je pa več akcije s prsti, zlasti ko letiš.



Dričanje po enotirnici je ratchetovska klasika, ki v preobutju seveda ne sme manjkati. Reciklirali so tudi dosti prizorišč, capinov, orožij, ugank in likov.



Rešetanje je v ospredju in poleg orenk šefov srečaš tudi takele vmesne glavarčke – dobesedno, hehe. Pri njih se zelo izkaže samodejno jemanje na muho.

no dobiš, drugod pa najdeš predmete, ki jih potrebuješ za odprtje poti naprej – pumpo za vodo, magnetne škornje, turbo francoza. Če teh nimaš, jih moraš iskati po planetih, po katerih s plovilcem svobodno švigaš. Tako je zagotovljene nekaj nelinearnosti, ki pa ni napredna ali zahtevna, saj je to igra predvsem za mlajše. Tudi zato je nižja težavnostna stopnja odpustljiva in srednja ni preveč zafrknjena, saj smrti niso kruto kaznovane. Starejši se lahko odločijo za višjo in gredo po koncu z nabrano robo igrat znova pod težjimi pogoji (new game +), da nadgradijo vsa orožja ter najdejo sleherni zlati vijak.

Novo upanje

Kljub simpatičnosti likov, vsebine in igranja se mi zdi, da novodobnemu Ratchetu & Clanku, ki se marsikdaj spusti na stare planete in reciklira sovrage ter orožja, nekaj manjka. Sovražnikov se znebiš le na preveč enake načine, šefi so narejeni po istem kopitu tekanja in letanja po krožnih arenah ter prgišča napadov, ni ločenih prizorišč za strelsko udejstvovanje in manjka večigralstvo, ki so ga imeli že Ratcheti za PS2. Po drugi strani pa jemljem v zakup, da kompliciranje zaradi ciljne publike med šestimi in dvanajstimi leti ne pride v poštev in da se cena giblje okrog ugodnih 45 evrov. Vsakdana mi špil, ki na koncu zaseje seme za nadaljevanja, ni spremenil – sem se pa z njim prešerno zabaval.

73 *Vesoljska menažerija, nepridiprav, prhe iz vijakov in Sneti so spet tu.*

Insomniac / Sony za PS4

'RAGLJAČ IN ŽVENKO' NA VELIKEM PLATNU

Risanka z Ratchetom in Clankom pride v naša kina 28. aprila in bo vsebinsko pretežno usklajena z igro, s katero je nastajala istočasno. Zato so določene vmesne animacije dobesedno enake. Junačka se bosta pridružila vsemirskim kifeljcem in se lotila uničevalskega načrta tovarnarja Dreka ter nacističnega veleglavca dr. Nefariousa. Komedijantski scenarij kajpak ne bo v razmerju ena proti ena, saj bo v kinu več poudarka za zveznem poteku dogajanja in manj na spretnostnem udejstvovanju glavnih likov. Ne bo niti približno toliko streljanja in skakanja, bomo pa deležni razlage pripetljajev, ki v igri opazno manjkajo, recimo odisejade stotnika Quarka. Akhm, Kvarka – izdelek bo namreč sinhroniziran v slovenščino, vključno z imeni. Ratchet bo Ragljač in Clank bo Žvenko, kar je igralcu slišati neznansko čudno, s špilom neseznanjenemu gledalcu pa ne.





Morilsko deževje

Kljub težki in neprešerni pripovedi gre LordFebo ponovno brez dežnika po sledeh origamijevskega morilca. Tudi po šestih letih je to zanj še vedno najboljša interaktivna izkušnja sploh.

Igrarska umetnost eksperimentira v neslutene razsežnosti. Vseeno se velike založbe najraje zanašajo na preizkušene zvrsti, zato se v prvorazrednih naslovih povečini streljamo, brcamo ali prehitevamo. Pri tem smo praviloma pripeti na zakoličeno zgodbo, katere edina variacija je game over. Heavy Rain pa je ena redkih visokoproračunskih izkušenj čisto drugačne sorte. Igranje pomeni vijuganje zgodbene rdeči niti po svoje, špilavec pa poleg tipskih nasilniških in preživetvenih opravil počne še številne banalnosti, recimo previja otroka, pretresa tetrapak s sokom in si umiva zobe. Ter močno čustvuje. Zaradi pripovednega značaja in edinstvenega filmskega občutka je izdelek ob prvem izidu leta 2010 na playstationu 3 utemeljil nov žanr sodobnega interaktivnega filma in si pri nas zaslužil oceno 93 in lovoriko igre leta. Zdaj so Heavy Rain poizdali v grafično nadgrajeni obliki za PS4 in prav je tako, zakajti dogodivščina je nepostarana mojstrovina.

Naliv od jutra do jutra

Štorija se otvori v židano obarvanem družinskem krogu. Arhitekt Nathan postopa po hiši, se igra z otrokoma, zapeljuje ženo in pripravlja pogrinjek za rojstnodnevno zabavo. A to le uvajalni del, ki igralca privadi na neobičajno kontrolo in početje. Z izmeničnim tapkanjem po treh gumbih žonglira, s polkrožnimi potegi gobice odpira duri in se s tresenjem joypada briše s frotirko. Nakar barve umrjejo in sončna svetloba jenja. Skozi ubite tone in nenehen dež se izoblikuje pravi obraz psihološkega trilerja. Za primerjavo mi na misel pridejo filmi Seven, Bone Collector in Saw. Na delu je origamijevski morilec, ki že več let ugrablja dečke in jih utaplja v deževnici. Za seboj pušča le zgibane papirne figurice z nemogočimi preizkušnjami za očete in policija kljub pol ducata žrtvam tava v temi. Z močno zgodbo, turobnim vzdušjem, iskanjem morilca in detektivom v površniku je Heavy Rain tipičen primer modernega noira.

Zločine raziskujejo štirje liki, vsak z lastnimi stiskami in metodami. Nathanovi vzgibi so osebni, FBIjevec Norman z visoko tehnologijo izdeluje psihološki profil, starošolskega vohljača Scotta so najeli starši otrok in novinarka Madison piše knjigo. Njihove zorne kote spoznavamo izmenično skozi dobrih petdeset prepletenih poglavij, nekaterih parminutnih, drugih polurnih. Dasi na določenih sličicah špil deluje kot pustolovščina, ni pobiranja in uporabe predmetov ter ugank. V mirnejših scenah osebo sprehajamo naokoli, se oziramo za številnimi, zvečine neobveznimi 'vročimi točkami', razmišljamo, kramljamo in počnemo malenkosti, od odpiranja hladilnika do ličenja. Nakar pridejo 'akcijske' sekvence, denimo norenje z avtomobilom, pretepanje, streljanje ali ples. Te odšpilamo s tako imenovami QTE-sekvencami, torej s tempiranim stiskanjem prikazanih gumbov oziroma zaporedij.



Heavy Rain je težka, interaktivna pripoved z mnogo možnostmi. Fotr se tukaj odloča, ali bo malega nagnal spat, mu pustil risanko, pomagal pri domači nalogi, skuhal večerjo ... Vse se plača, vse se vrača.



Igralni del je videti tudi takole: izrisana zaporedja simbolov za raznorazne akcije. Krog, R1, trikotnik je za stiskanje jajc.


Bojevalni segmenti terjajo brzinske stiske brez vsakršne logike. Vsak napaka ne pomeni poraza, zaradi več njih pa lahko osumljenec pobegne ali lik celo umre. Tudi 'neuspeh' ima več različic, fabula pa gre po svoje.

V miže po gumbih

Za razliko od večine titul, ki so sledile zgledu interaktivne povesti, Heavy Rain terja konkretno ročnost in reflekse. Obvladanje joypada je obvezno, da sredi akcije ali panike brez pomote zadeneš L1 ali kvadrat, ter mestoma celo hobotničarstvo, ko je treba tiščati pet knofov skupaj in zraven tresti igrator. Srečoma se da težavnost znižati, a nikoli na nivo nadzora z daljinskim upravljalnikom. Kljub temu se prstna nesposobnost ne izteče v bridek konec tipa 'restore restart quit', kot je igram v navadi. Ključni element je ravno to, da se zgodba odvije do kraja tako ali drugače. Enkrat se cepi zaradi nerodnosti pri ravsanju, drugič zavoljo malomarno pregledanega prizorišča, tretjič vsled zavestne odločitve, četrtič spričo predolgega cincanja. Spisek križišč je res dolg in nemalo izbir je moralnih. Temeljno sporočilo je namreč, kako daleč si pripravljen iti, da rešiš ljubljeno osebo.
Vplivi dejanj so različni. Včasih smo za marljivost nagrajeni zgolj z iskrivo mislijo, koščkom štorijalnega mozaika, parom jošk ali playstationovo trofejo. Vejitve so lahko enakovredne ali pa se posledice odražejo šele čez par poglavij. Smo se pripravljeni za višje cilje samopoškodovati ali celo ubijati? Ob hitroprstnih delih igra praviloma ponudi popravni izpit, toda vseeno morejo ljudje umreti ob več priložnostih, kar botruje izostanku njihovih kasnejših segmentov. Pred leti sem štorijo na PS3 zaključil na najslabši možen način: dva lika sta umrla, eden je napravil samomor, deček se je utopil in morilec je pobegnil. S tem, da to ni stvar zadnjega poglavja, temveč se pričnejo reči nepovratno razvijati po drugačnih poteh že na dobri polovici. Koncev je zato okoli dvajset. Vse niti, medsebojne povezave in možne izide je domala nemogoče preizkusiti, jih je pa zanimivo prečitati v izčrpnih spletnih skozihodih.

THE TAXIDERMIST

Samostojna epizodica Nagačevalec je umeščena dve leti pred Ethanov križev pot in te odene v obline žurnalistke Madison. Motoristka v iskanju origamijastega morilca obišče domovanje sumljivca, kar se izkaže za tvegano potezo, saj tip rad gači. Spet je tu teža odločitev in mrežje različnih poti. A zaključek dosežeš hitro, v četrt ure. Tedaj ti špil razkrije naslove ostalih štirih koncev in če jih želiš uzreti, se v hišo groze podaš znova. Prva epiloga odkriješ dokaj instantno, za ostale nianse pa se je treba malce bolj potruditi, kar izkušnjo raztegne na par ur. Kljub temu, da je vse narejeno po modelu matične igre, je epizodica preveč odrezana in sterilna. Negativec ne prepriča, saj je domala brez podlage in res le v vlogi zla iz filma B-kategorije. Ker je napetost umetna in lika nista pozorno zgrajena, se te izkušnja ne dotakne tako, kot bi se te lahko. Pet evrov je zato vprašljiv strošek, tudi zaradi načelnosti, saj bi moral biti dodatek priložen.





Vesel, slikovit pričetek res pritegne in je odlično izbran uvajalni del. Nato Ethanovo življenje in s tem predstava zavijeta drugo, trpečo pot. Heavy Rain precej glasno sprašuje vse očete, kaj bi storili v skrajnih primerih.



V vsakem trenutku imajo štirje liki veliko skrbi in misli. Proži jih levi petelin in so samosvoj del te večslojne interaktivne detektivke.


Nevtralni obrazi so odlični, zalomi pa se jim pri govorjenju in grimasah. Ampak četudi je razlika napram PS3-verziji komaj zaznavna, je skupaj vzeto videz v redu.

Policaj Norman ima čudežne obogatenoresničnostne špegle, s katerimi išče sledi in analizira dokaze.



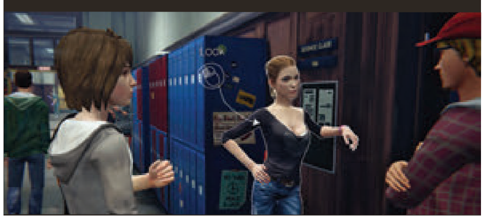
Več kot igra, več kot film

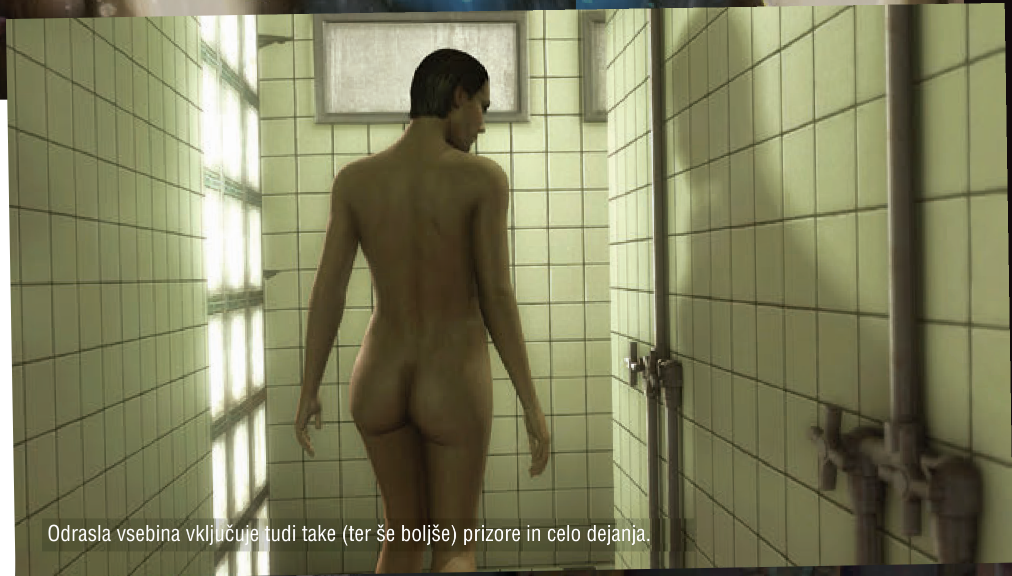
Vsebina pritiče naslovu, saj so nebesne zapornice ves čas odprte in razpoloženje težko. Nadnaravnih elementov ni, zato se te določene situacije močno dotaknejo, zlasti če si starš. Ne glede na to, da je likov več, se kot igralec počutiš neposredno udeležen in z njimi trpiš. Ni brezosebnosti, marveč si sam kriv za izbire, modrice, misli in smrti. Nekatere preizkušnje te prav telesno zabolijo, zgrožen si ob bolnosti umov in paničariš, ko se čas odšteva in se slika trese. Kot smo zapisali nekoč: *"Heavy Rain na več ravneh preseže pojem igre in postane celostna izkušnja."* K privlaku odločno pripomore tudi izjemna predstavitev. Kadriranje, nestatičnost likov, menjavanje kamere, monologi, celokupni videz in neprestana dinamika dogajanja docela upravičijo besedo film v označbi. Vnovič gre za tiste vrste zaslonsko odvijanje, ki ga z zanimanjem takenako spremlja gledalec. In za nameček ima kriminalka enega najbolj presenetljivih razpletov. Če ti kdo vnaprej izda origami killerja, je to za moje pojme največji kvar v zgodovini videoiger! Heavy Rain po šestih letih ostaja najboljši predstavnik sicer maloštevilne zvrsti. Prisežem, da bi ta prelomnost danes ravno tako dobila oceno 90 ali več. Kdor ima staro verzijo, naj jo ob tej priliki zavoljo stare slave ponovno naloži, saj ni čisto nič slabša. Lastnik playstationa 4, ki se ima za ljubitelja pripovedne umetnosti, pa to remek delo kratkomalo MORA doživeti. Za 30 evrov oziroma 40, kolikor stane v kompletu s slično posebnim Beyondom, bo dobil najbolj s čustvi nasičenih in intenzivnih dvanajst ur, ki jih bo nedvomno še nekajkrat ponovil. Manjše razočaranje je edinole to, da v poizdaji ni niti bita sveže vsebine in da so izvzeli dodatek The Taxidermist. Za to kratko epizodico malce nehigienično računajo naknadnega petaka.

SORODNI NASLOVI

Interaktivnih dram ni obilo, vendar žanr zvečine streže z dobrimi izdelki. Največja ponudba prihaja od ekipe Telltale Games, ki se je specializirala za risankaste epizodnice. Začeli so z Walking Dead, ki so mu sledili Wolf Among Us, Game of Thrones, Borderlands in Minecraft. Šablona je precej slična: izmenjevanje QTE-borbe in dialogov, pri čemer se dogajanje veji in se lahko posledice odrazijo šele čez več poglavij. Stripoličen videz in pristop sicer delata te zgodbe malce manj osebne, a vseeno gre za dobre fantazijske TV-nadaljevanke. Take za gledanje s kavča in odločanje v družbi. Za 23 evrov na sezono se splačajo.

Podobno družabna in vmeševalna nadaljevanka je Life is Strange, ki pa ima bolj veren videz in človeški značaj. Pripoved govori o najstnici Max, ki manipulira s časom, kar daje nove možnosti interakcije. Od vseh podobnic zahteva najmanj prstnih spretnosti, zato se jo bolj doživlja kot igra. Vrednost močno dvigujejo iskrivi pogovori, spretno kadriranje, izvrstna glasba in izredno intrigantna zgodba. Čeprav je dogajanje srednješolsko in liki precej emo, ima igronizika moj palec resno gor.





Odrasla vsebina vključuje tudi take (ter še boljše) prizore in celo dejanja.



Igratorska poteza je za sleherno opravilo. Zobe ščetkamo s tresenjem, rano obvijamo s kroženjem gobice, nazdravljamo pa s sunkom gor. Beyond ima vse to zminimalizirano na en sam klik.



Ethan gre skozi težke preizkušnje, od katerih je odvisna usoda sina. Pa tudi njegova. Če se bo prevečkrat dotaknil kablov, bo v naslednji sceni ves opečen.



Eden od likov se more znajti v avtomobilski stiskalnici, punco ugrabi sadistični psihopat, lahko se utapljamo ... Takih tempiraranih in umobolnih scen, ko se vse vzdušno trese in utripa srce, je par, a se jim da izogniti.

Quantic Dreams



Beyond: Two Souls, ki je na voljo za PS3 in PS4, ne predstavlja igralnega izziva, toda na predstavitvenem, pripovednem in čustvenem področju ji ni para. Izdelek sodi v kanon igrarske umetnosti. 'Ogled' je nujen.

Avtorji nič manj kot revolucionarnega Heavy Raina ne prihajajo iz Amerike. Quantic Dream je pariški studio, ki mu načeluje David De Gruttola, bolj znan po vzdevku David Cage. Možak je umetniško kariero pričel v devetdesetih s pisanjem muzike, nakar je osnoval razvijalsko ekipo in se odtihmal kot režiser ter scenarist podpisal pod četvero naslovov. Prvenec je bila futuristična pustolovščina Omikron: The Nomad Soul (1997), o kateri smo pisali ravno pred dvema mesecema. Pri njej je namreč glasbeno sodeloval rajnki David Bowie. Bila je to nenavadna zmes pretepanja, raziskovanja in kraje teles, toda zaradi nerodnosti in slabe promocije je kmalu utonila v pozabo. Nato se je ekipi kot kreativni direktor pridružil malo znani, a gonilni Guillaume de Fondaumiere. Omenjam ga zato, ker je poprej soustanovil slovensko moštvo Arxel Tribe.



Kreativni par David Cage (desno) in Guillaume de Fondaumiere ob zasluženem prejemu treh nagrad, ki jih je britanska akademija BAFTA podelila Heavy Rainu.

Za uveljavitev Quantic Dreama je poskrbel projekt Fahrenheit (90, J147, 2005). Ta je stagnirajočo zvrst avantur dvignil na raven interaktivne drame, kjer so se nelogične kombinacije predmetov umaknile filmskemu podajanju zgodbe, menjavanju protagonistov, verodostojnemu čustvovanju in drugačnemu nadzoru. Dogajanje je bilo postavljeno v New York, kjer Lucas Kane nezavedno mori, zločine pa raziskujeta policistka Carla in njen partner. Dejanja in odločitve obeh strani imajo daljnosežne posledice, ki rdečo nit pripeljejo do več koncev, tudi klavrnih.

Način igranja so neskončni, mestoma težavni QTE-jevski nizi, ki delujejo kot prstni Dance Dance Revolution. Paranormalni triler – za dogodki stojijo majevske čirečare – so lani izdali v remasterirani PC-različici za devet denarjev. Kljub nesodobni podobi in včasih jezljivi težavnosti se ga splača zaigrati.

Po Fahrenheitovem uspehu sta David in Guillaume spoznala, da smo igralci željni drugačnih, čustvenih pripovedi. Takrat je studio dejavnost že razširil na zajem gibanja za filmsko branžo, zato so za Heavy Rain (93, J199, 2010) uporabili vse svoje znanje. Za Ethana, Scotta, Madison in Normana so obrazno in telesno zajeli resnične, čeprav nepoznane igralce. Sprva so se dogovarjali za xboxkluzivo, toda Microsoft ni ugriznil, ker bi naj jim mračnjaška tema z umori otrok utegnila škoditi. Na srečo je več zanimanja pokazal Sony, ki je za izključne pravice poplačal 16-milijonski razvoj in še enkrat toliko vložil v marketing. Poteza se je izplačala, kajti izvirnik za playstation 3 je prinesel več kot sto milijonov. David je sprva menil, da bo uspeh karkoli več od 300.000 prodaj, nakar je šlo v promet dva milijona kosov. Če je na tem svetu kaj pravice, bi morala štiričina verzija kvoto dvigniti še za kak milijonček.



Ethanu je glas in stas posodil Kanadčan Pascal Langdale. Ob igri so zanimivi videoposnetki s snemanja.

Četrti projekt je najprej nosil kodno ime Infraworld, saj so se namenili preplesti povezani dimenziji. Iz tega je nastal Beyond: Two Souls (J243, 2013), nepozabna življenjska zgodba o Jodie, na katero je pripeta nevidna entiteta. Njuna sodelovalna dvojnost je ena od temeljnih igralnih mehanik. Dekle spremljamo od otroštva do posebnih operacij za agencijo CIA, pri čemer je napram Heavy Rainu mnogo manj cepitev in precej večji poudarek na filmski plati. V ta namen glavna lika nosita prepoznavna obraza Ellen Page in Willema Dafoa. Žal refleksni lok nima pravega izziva in večina akcij se je z zaporedij zdruznila na enoklike. Ker ima zavoljo tega Beyond nižjo igralno vrednost in je še bolj mejni izdelek, ga nismo ocenili. Kar pa ne pomeni nepriporočila, zlasti ob današnji ceni predelave za PS4. Kot sem zapisal že večkrat, je deveturno trpljenje mlade Jodie nujno izkusiti. Če se le da, v družbi.

Kljub temu, da je troje zadnjih iger doživelo izreden pozdrav gamerske in strokovne javnosti, ni bilo v vsem tem času niti enega samega polnocenovnega sorodnega naslova. David Cage to pripisuje nezaupljivosti velikih založb. Pri tem dodaja, da si naravnost želi tekmecev in večje prepoznave žanra. Po njegovem bi morali imeti take zgodbene izkušnje prav toliko uporabnikov, kot jih imata Call of Duty in Avatar. Tudi mi tako menimo in žal nam je, da primerki prihajajo po kapljicah in povečini z neodvisniške scene. Ta je sicer zmožna udejanjiti dobro fabulo, zmanjka pa ji pri produkciji. Zato komaj čakamo na naslednji 'kvantni' izdelek – Detroit: Become Human. Okoli njega je ekipa enako skrivnostna kot pri Dežju in Onkraju, ko do izida pravzaprav nismo vedeli, kakšno bo igranje. Vemo le, da bo dogajanje postavljeno v naslovno mesto v prihodnosti, ko namesto avtomobilskih tovarn cveti proizvodnja pomočniških androidov. Ena od njih bo Kara, ki se po naključju zave in prične nenavadno življenje med ljudmi, katerim roboti predstavljalo le orodje. Letos.



Od vseh izdelkov Quantic Dreams je Fahrenheit najbolj igralno zahteven, kar se ni spremenilo niti v poizdaji.



David Cage obožuje kratkolaske. Tole je ginoid (ženski bot) Kara, akterka prihajajočega interaktivnega filma.

KORAK V OBLAK



Sneti vpogleda Sonyjevo storitev Playstation Now, ki nekaterim evropskim narodom odnedavna omogoča, da na 'igralne postaje' iz oblaka točijo igre za PS3.

Njega dni smo filme lahko gledali samo v kinu, nekoliko pozneje smo jih kupovali na VHS-kasetah in zdaj smo pristali pri pretočnem ogledu iz spletnih videotek. Netflix ali Črnobradix, to je zdaj vprašanje! Isto se dogaja z igrami – spočetka smo jih kupovali in naročali na kasetah, disketah in CDjih, nato smo poženali digitalne nakupe brez medija in nazadnje prispeli do točke, kjer jih lahko poganjamo iz oblaka. To pomeni, da vmesniška naprava zgolj posreduje tok videa v našo smer in povelja v drugo, izračune pa opravlja nevidni silicij v internetu.

Marsikateri tovrsten pretočni servis je obskuren in ameriški. Si že slišal za GameNow, LiquidSky in InstantAction? Najbrž pa si čul za najbolj znamenita, Gaikai in OnLive – ter zasledil, da sta po trušču začetkom desetletja oba vrgla puški v koruzo. No, orožji je pobral Sony in ju vpletel v streamerski servis Playstation Now. Storitev omogoča pretočno igranje izbranih naslovov za PS3 in so jo po krstnem zagonu v Ameriki splovili še v Evropi.

PREŽARČENA ELLIE

Zagonske zahteve niso visoke. PS Now deluje s playstationi 4, 3 in vito, pipica pa naj bi zmogla k tebi prenašati vsaj 5 megabitov podatkov na sekundo. Američani lahko PS Now že gonijo z novejšimi Sonyjevimi in Samsungovimi televizorji ter Sonyjevimi blu-ray predvajalniki, kar pri nas še ni omogočeno. Prav tako PS Now zazdaj ni dosegljiv s slovenskim playstationovim računom, je pa moč do njega priti z angleškim. Po zgledu Netflixa je omogočeno brezplačno preizkusno obdobje, ki traja sedem dni in terja vpis kreditne kartice. Igraš z dual shockom oziroma z vito, na kateri gumbe pod kazalcema oponaša dotikabilna ploščica. Vse se odvija na strežnikih daleč stran, kamor se shranjujejo tudi položaji.

Pri trenutno slabih dvesto naslovih seznam ni orjaški in na njem ni vseh Sonyjevih biserov, saj manjkata na primer Gran Turismo 6 in Heavy Rain. So pa iz matične malhe prisotni srhljiva filmijada Last of Us, trije Unchartedi, solidne prvoosebne rešetalke iz niza Killzone 3, superherojščina Infamous 2, plejada God of Warov, vključno s trojko in Ascensionom ... Med titulami drugih izdajateljev ni Call of Dutyjev, Battlefieldov, Grand Theft Autov, Red Dead Redemptiona, Metal Gear Solidov, Dark Souls, Skyrima ... So pa Batman: Arkham City, Farming Simulator, Darksiders 2, Mass Effect 2, pet Lego špilov, Injustice, Mirror's Edge, Borderlands 2, XCOM, vsi trije Bioshocki, pet Assassin's Creedov, Walking Dead, mnoge neodvisnice in tako dalje. Med Sonyjevimi pogodbeniki so EA, Ubisoft, 2K, Capcom, Sega, Codemasters, Square, Namco in Telltale.

DAJ IGRE TAKOJ!

Kakšna je torej tehnična plat in kako verna je igralna izkušnja v primerjavi s tradicionalno? Na več kot zadosti hitri spletni povezavi sem nekaj kockavosti zaznal v pisanih Lego igrah, kjer je dosti enobarvnih fleh, medtem ko sem temačni Batman: Arkham City stežka ločil od pris(o)tne inačice. Na splošno velja, da hitrejša kot je igra, več je artefaktov. Toda na splošno je vtis okej in včitavanje je dejansko bolj poskočno od fizičnega. Edina resna izvedbena žrtev je zvok, ki je pri marsikateri igri v izvirniku obkrožajoč, PS Now pa ga zmiksa v stereo.



Ker je PS Now streamerski servis, je pri hitrih igrah zaradi zamika več težav in megljenja kot pri manj napetih. Street Fighter nalinijsko? Nak.

Kvaliteta igranja je odvisna od narave špila. Med vnosom ukaza na joypadu in izvedbo akcije na zaslonu zaradi romanja podatkov v oblak, izračunavanja in dostave na ekran pride do opaznega zamika (laga). Ta je tem manj moteč, čim bolj lahkotna in nezavezujoča je vsebina, in obratno. V spletnem večigralstvu Ultra Street Fighterja IV in Uncharteda 3 sem bil zaradi laga neučinkovit. Takisto so me ugonabljali na najvišji težavnosti samotarskega God of Wara 3. A če sem se držal nižjih zahtevnosti in odpustljivih iger ter nisem silil v internetno merjenje moči, ni bilo večjih kapric. Lego špili, strategija XCOM, Telltalove filmske avanture – take reči so za PS Now kot naročene.

VČASIH ZF, ZDAJ REALNOST

Izplen je spodoben predvsem za manj zahtevne in tiste, ki igrajo občasno. Ti sicer ne bodo izkoristili mesečne postavke 15 evrov za dostop do celotne knjižnice, medtem ko je izposoja posamičnega špila za 4 do 9 evrov v dvo- ali tridesetdnevni varianti grešno draga. Hardcore igralci pa upravičeno zavijajo z očmi nad zamikom. Toda PS Now si je predvsem med nedeljsko publiko že našel dosti odjemalcev in še več si jih bo. Tudi med lastniki ustreznih televizorjev, saj na tak način prvikrat v dnevni sobi špilaš orenk igre brez konzole, le joypad nucaš. Nove igre se se pojavljajo tedensko, sčasoma pa naj bi dodali titule s PS2, PS1 in morda celo PS4. A čeprav bo vse skupaj ostalo omejeno na trojko, velja pomisliti, kaj počneš – brez večjih komplikacij zadovoljivo nabijaš velike igre, ne da bi tvoja naprava pri tem ključno sodelovala. Hudo, sploh za disketno-cedejaško generacijo. Najbrž res ni več daleč dan, ko nam bodo interaktivne vsebine žarčili direkt v glavo.



Vmesnik za izbiro iger. Za razliko od PS Plusa je streamanje omogočeno le uporabniškemu računu, prijavljenemu v Now, in ne tudi vsem ostalim.



SLEDI SVOJEMU INSTINKTU.

NOVI MINI CLUBMAN.
ŽE ZA 250 € NA MESEC*.

- Daljši in širši od predhodnika, z boljšim izkoristkom prostora.
- Notranjost s petimi sedeži, dodatnim prostorom v predelu za noge in večjim, 360 litrskim prtljažnikom.
- Električni pomik sedežev in prostoročno odpiranje prtljažnih vrat.
- Super fleksibilna zadnja klop, ki je deljiva v razmerju 40:20:40.
- Nov 8-stopenjski, avtomatski menjalnik.
- MINI Logo Projection - projeciranje logotipa MINI iz voznikovega ogledala na tla.
- »Shark« osvetljena antena (v kombinaciji z alarmnim sistemom) in velika panoramska steklena streha.
- Vrhunski materiali, ambientalna osvetlitev v 255 barvah in nešteto drobnih pozornosti.

Vaš MINI trgovec:

MINI AVTO AKTIV
Ljubljanska cesta 24, 1236 Trzin

T: 01 560 58 00
E: mini@avto-aktiv.si

MINI AVTO AKTIV.

Kombinirana poraba goriva za vozila MINI CLUBMAN: od 3,8 do 6,2 l/100 km. Emisije CO_2: od 99 do 144 g/km. Emisijska stopnja: Euro6. Emisije NO_X: od 0,0134 do 0,0441 g/km. Ogljikov dioksid (CO_2) je najpomembnejši toplogredni plin, ki povzroča globalno segrevanje. Emisije onesnaževal zunanjega zraka iz prometa pomembno prispevajo k poslabšanju kakovosti zunanjega zraka. Prispevajo zlasti k čezmerno povišanim koncentracijam prizemnega ozona, delcev PM_{10} in $PM_{2,5}$ ter dušikovih oksidov.

Reprezentativni primer izračuna MINI Select za MINI CLUBMAN ONE: • vrsta financiranja: finančni leasing • predračunska vrednost predmeta financiranja: 22.250 € • lastna udeležba (polog): 5.353 € • znesek financiranja: 16.897 € • število obrokov: 36 - mesečno plačevanje: 250,01 €, ter zadnji (37-i) obrok: 10.680,00 € • stroški odobritve: 222,50 € • skupni znesek za plačilo brez lastne udeležbe: 19.902,68 € • letna obrestna mera: 6,637%, ki je spremenljiva in vezana na 12 mesečni Euribor • efektivna obrestna mera: 7,47% na dan 08.10.2015. Ekskluzivni zastopnik BMW Financial Services v Sloveniji je družba Summit Leasing Slovenija d.o.o.



DVA JUNAKA, POL FILMA

Ko se sprejo običajni ljudje, so ob dobro voljo in morda kak zob. Ko se spreta superheroja, pa se v nevarnosti znajde celotno velemesto. In Sneti, ko se zdaj vznemirjen in zdaj škileč prebija skozi rešimoževski film Batman v Superman: Dawn of Justice.

Založba DC Comics in z njo povezani studiji imajo težjo nalogo, kako svoje stripe prestaviti na film, kot konkurenčni Marvel. Ta je zagledan v dobro voljo, židanost in spektakel, kamor sicer poskrije naprednejše ideje, vendar nanje ne stavi. Še najbolj tuhtajoči so njihovi X-Men, dočim Avengers, Spider-man, Iron Man, Thor, Peter Quill (Guardians of the Galaxy) in ostala superherojska druščina, ki je z Marvelovega papirja preskočila na platno, med reševanjem svetov predvsem žura, gunca afne in stresa enovrstičnice. Nasprotno so DCjevi liki že lep čas resnobni, namrgodeni in metaforični. Tu je recimo izšel dvodelni stripalbum The Dark Knight Returns, ki je utemeljil mrščečega novodobnega Temnega viteza, in oni so založili politično angažirane Watchmene. Razlika je kar opazna.

Naprednejša stripovska linija se podaljšuje v filmovje, pri čemer pa ne gre vse po načrtih. Batmanu se je preskok odlično posrečil, zato pa ima več težav Superman. Razloge gre najbrž iskati v nesposobnosti Hollywooda, da bi ga sam prilagodil na enako učinkovit način, kot je Frank Miller v sličicah z oblački starega, veseljaškega Batmana. Ker ne morejo kopirati, se jim je ustavilo. Očak superjunakov je pač ultimativna dobričina, kar je zažigalo v preprostejših časih, danes pa ne več. Koncem sedemdesetih v prvem Supermanu, ko ga je igral poštirkani Christopher Reeve, je še šlo. Toda naknadno lik ni več zadostoval času in se ni zares dobro resetiral niti v Superman Returns iz 2006., kjer je mutiral v prispodobnega starogrškega heroja.

Človek nadčloveku volk

Ta film je bil uspešen, saj je podvojil 200-milijonski vložek. Toda mnogim je bil preveč hladen in nerazumljiv, Warnerjevi šefi pa so želeli še več cekina in so že tedaj pleteničili , da bi moralo biti v njem "več akcije za mladeniče." Natanko to je pred tremi leti dostavil Man of Steel, ki je reštartal zgodbo. Dojenček Kal-El po katastrofi na Kriptonu prileti na Zemljo, kjer ga v biblijskem pasu vzgojita zgledna ameriška kmeta iz kansaškega Smallvilla. Izkaže se, da ima fant supermoči, od laserskega pogleda prek letenja do neranljivosti, ki jih jame uporabljati za dobro. Ko odraste, postane novinar, se zaplete s kolegico Lois Lane in je edini superheroj, ki se preoblači v človeka – vsi drugi se preoblačijo v junake. Vendar svojo božanskost kmalu potrebuje, kajti za njim se priklatijo kriptonski arestanti na čelu z generalom Zodom. Ta v svojem skrajnem domoljubju išče genski zapis svoje rase in nov planet za naselitev. To seveda za Zemljane ne pomeni nič dobrega. V uničujoči bitki Superman porazi Zoda, pri čemer pa ne opazi, kakšno razdejanje je obračun povzročil na tleh. S stolpnicami posejani Metropolis, oblikovan po Manhattanu, je razrušen in žrtev je ničkoliko.



Lexa upodobi Jesse Eisenberg, znan predvsem po komedijantstvu. Njegov zlobni mastermind je blazen.

Bitka zaseje seme razdora, ki obrodi sad v Dawn of Justice. Batman, ki operira čez vodo v Gothamu (New Yorku), za pokol dolži Supsa. Božja sila modrordečega letečneža mu gre sploh v nos, saj se boji, da bi lahko sčasoma postal grožnja za človeštvo. Istega mnenja je magnat Lex Luthor. A tudi Kal-El ni imun na črne misli, saj ima Batmana za nevarnega vigilanta, ki ga je treba razkrinkati in spraviti pred sodišče. Jasno je, da se bosta testosteronsko nafilana rešimoža spopadla, toda kakšen je rezultat? Po mojem mnenju ne tako slab, kot gre o njem internetni glas – a hkrati ne tako dober, kot bi lahko bil ob 250-milijonskem proračunu, slovitima scenaristoma David Goyerju (trilogija o Batmanu, Dark City) in Chrisu Terriu (Argo) ter režiserju Zacku Snyderju.



Superman uveljavlja lasten prav. Že drugič ga igra Anglež Henry Cavill, ki pa ima najmanjši družbenoomrežni odtis od trojice in kritiki ga kurcajo na vse mile viže. To me čudi, saj menim, da je vlogi dorasel.



Nekaj prizorov je izrednih, med njimi tale, ko Mehičani ob dnevu mrtvih počastijo rešitelja Supermana. Smrtna množica se lahko končno dotakne boga.



Batfleck s strniščem preseže pričakovanja, medtem ko je Wonderka sicer močna ženska, a bi bilo izven občudovanja gole kože vseeno, če bi bila deč.

Ko se ne znaš zmeniti

Bistvena težava dveinpolurnega spektakla je dvojna narava oziroma očitna razpetost med dvema poloma. Prvo vodilo, ki je spočetka dodobra izpostavljeno, je usklajeno z resnobno naravo stripov o Netopirju. Prste vmes ima tudi Goyerjevo sodelovanje pri scenarijih vseh treh Nolanovih filmov o Temnem vitezu in Snyderjeva očitna želja, da bi na nek način ponovil Watchmen. Medtem ko se Superman in Batman z manipulativno pomočjo Lexa Lutherja pripravljata na obračun, smo deležni veličastnih nastavkov. Film se v neizvirni zgodbi, ki korenini v več stripih (glej naslednji članek), loti razglabljanja o tem, ali je ob reševanju kritičnih težav boljša demokracija ali despotstvo, vplete migrantsko tematiko in terorizem, se ukvarja s Supermanovim iskanjem lastnega jaza (ljubezenska zveza z Lois Lane, ki se kot raziskovalna novinarka zapleta v težave, odnos z materjo in očetom, breme javnega mnenja) in pokuka v Batsovo nezaupljivo, cinično dušo, katere simpatičen odmev je novi butler Alfred v podobi sarkastičnega Jeremyja Ironsa. Posnet je resno, počasno in mrakobno, v ubitih barvah in ob spremljavi veličastne inštrumentalne glasbe Hansa Zimmerja, ter večkrat zdrsne v izrecno srhljivost.
Toda nekje na polovici BvS kratkomalo pozabi na večino niti, ki jih je pletel, in se posveti akciji ter uničenju. Najprej se na žive in mrtve zmlatita Bats in Sups, potem obračunata s človeškimi negativci ter se na kraju s pomočjo Wonder Woman spopadeta s spektakularno kreaturo Doomsdayem. Štimunga ostane nemarvelovsko mrka, temačna in zamorjena, a smisel je na ravni gonje konkurenčne organizacije S.H.I.E.L.D. za dežurnimi negativci. Z manj dovtipov in Samuela L. Jacksona, a z več Laurenca Fishburna, kot bi hoteli reči, ej, mi smo Matrix in ne Snakes on a Plane. No ja!



Doomsday je s silnostjo in glupimi frisi ob vsaki mutaciji svetla točka filma. Da je notri, ni kvarnik, saj je viden povsod, trailerji pa itak izdajo ves film.

Bič in bjoč

Ob bok Nolanovi temnoviteški trilogiji se BvS ne postavi. Bolj se kvalificira kot okej kokičast ogled za stripofilmske geeke, saj naposled nima kaj dosti povedati in futra predvsem zrkla ter bobniče. Če imaš vključene sive celice, znajo te namreč utrpeti grde poškodbe, saj je nesmislov in lukenj cela vrsta. Praskaš se po glavi ob nizu čudnosti, ko liki nekaj storijo in rečejo, nakar ravnajo v nasprotju s tem. Postrani gledaš, ko so njihovi motivi privlečeni za lase. Bi mirovniški in razumni Batman na podlagi sanjske sekvence in lastnih strahov hotel izrecno fentati Supermana? Je našemljeni Gothamčan za slednjega res tako moteč, da gre licemersko nadenj? Se fanta nista mogla pogovoriti, namesto da sta vrgla čreva na plot? Prav njuna za lase privlečena skreganost mi je onemogočila, da bi ju začutil in se zavzel za enega ali drugega.
So matere za odrasle moške res tako pomembne? Čemu je Lex tako skrajno znorel in kaj bi počel s Pogubo 'potem'? In zmede te krepka razdrobljenost na račun številnih sanjskih sekvenc, pogledov nazaj in čudaških prizorov. Vse to kvari na povrhnjici dokaj zabaven in bleščav film. Film, ki se mu vidi, da je hotel biti več od plitke superjunaščine, a se je naposled izcimil v točno to. Tudi zaradi vztrajanja studijskih velmož na "več akcije za mladeniče," kajti zdi se mi, kot da je vmes nekdo v strahu pred prodajnimi težavami omejil začetno resnobnost.
Do sitnarjenja so najbolj upravičeni ljubitelji Supermana, kajti gre za precej batmanski film. Že otvori se z Batmanovo zdaj že dodobra prežvečeno otroško tragedijo in njegovo jezo na letečega Supsa, ki vstopi šele kasneje. Četudi je to formalno nadaljevanje Jeklenega moža in si vrla možaka približno enakopravno delita zaslonski čas, je krovna viža na moč nolanovska. Superman vanjo ne paše najbolj in bi potreboval lastno identiteto, ki pa je Hollywood ni zagotovil. Glede na to, kako čakajo na stripovske domislice in jih kopirajo, dvomim, da jo kdajkoli bo. Tudi bistveno več se govori o Benu Afflecku – menim, da ga je spodobno upodobil in se beefcakovsko nabildal – kot o Henryju Cavillu. No, pozornost z obeh spelje izraelka Gal Gadot kot Wonder Woman, nad katero se občestvo nazarensko slini. Ni napačna, je pa nespretno vključena in deluje kot privesek, čigar bič ni več namenjen izvabljanju resnice.
A Čudoženska seveda mora biti prisotna, saj Dawn of Justice kot drugi izdelek v DCjevem razširjenem univerzumu pelje v Justice League. Tam bosta Bats in Sups del širšega moštva, ki brani Zemljo pred nepridipravi, in bosta spet frenda. Le da bo eden imel v žepu kriptonitsko figo, drugemu pa se bo uč nenehno lasersko bleščal.



Bruceovo žalostno zretje v Batmanov gvant gre bržda na rovaš stripa Dark Knight Returns, kjer se je upokojil.



Zaključna bitka, ko so vsi spet najboljši prijatelji, je vredna naziva 'apokaliptična' in jo velja izkusiti v kinu (vendar ne v Kolosejevem temnem 3Dju). Vsebinsko pa bo film morda dopolnila in uredila pol ure daljša naknadna izdaja.



SUPERBATMANOVANJE

Aktualni DCjev spektakel buri duhove in deli občinstvo, a za njim je več, kot je videti na prvo oko. V iskanju medvrstičnosti in referenc si ga LordFebo ogleda dvakrat. Bajeslovno razgledan osvetli par nejasnosti in zanimivosti.

Film BvS je bolj kot katerakoli doslejšnja DCjeva slikosučna prireditev zmes vplivov in motivov iz več stripovskih zgodb. Nekateri referenčni elementi so mimogredni in brez prave vrednosti, na primer zaporniška številka Lexa, ki je enaka številki Lukove stormtrooperske uniforme v E04. Veliko prizorov in besed je poklonov dosedanjim delom, kar bodo cenili le največji piflarji. Recimo ko šef Clarku reče "Smallville," kar izvira iz istoimenske televizijske nadaljevanke. Toda določene sestavne kose je vsled razumevanja obvezno poznati. Zato je analiza na mestu, pri čemer začnimo z naslovnim sporom, ki si ga niso izmislili samo za film, ni pa tudi prastar.

Če izvzamemo smešno prigodo iz leta 1952, ko se Bruce in Kal zravsata za odejo v kajuti turistične križarke, sta bila fanta desetletja ta boljša, včasih kar sumljivo objeta prijatelja. Večinoma sta itak delovala vsak v svojem mestu, ki nista bila tako blizu, kot pokaže film. A znotraj krožka Pravičnikov sta doživela tudi prenekatero skupno putolovščino. Recimo ko sta v stripu in istoimenski risanki Public Enemies obračunala s predsednikom Lexom Luthorjem ali ob raznih priložnostih pecala neko Diano. Iskreno tovarištvo je trajalo vse do slovitega venčka Crisis on Infinite Earths (1986). Ta zgodba je reštartala DCjevo vesolje z drugačnimi pravili.



Med S in B je le leto razlike, prvi je letnik 1938, drugi '39. Čeprav sta se že spočetka družila na naslovnih slikah, je bila njuna prva skupna pustolovščina radijska igra. V stripu pa sta kolega od 1952.

ZEMLJAN PROTI KRIPTONČANU

Prvi dvoboj med najbolj znanima rešimožema se je odvil leta 1986 v kultnem stripu The Dark Knight Returns pisca in risca Franka Millerja. Taistega, ki se je že pred tem proslavil z Daredevilom in kasneje ustvaril klasiki Sin City in 300. V distopičnem Gothamu se postarani Batman brez nadzora bori za svoje ideale, dočim je Superman v službi strica Sama, ki nad Netopirjevim vigilantstvom ni navdušen. Motiv je torej obraten, kot ga poznamo iz kasnejših prilik in filma, kjer Bats predstavlja človeški zakon in je Sups nepredvidljiv svobodnjak. Bruce si za samomorilski zmenek nadene mogočen eksoskelet, nakar z zvitostjo in gedžeti, pa tudi s silo udriha po Clarku v pajkicah. Vseeno tehtnico prevesi šele Oliver Queen, ki nezemljjana onesposobi s kriptonitsko strelico. Spopad je kanoničen in film ga je vzel za temelj, celo z nekaj enakimi kadri. Batfleck je prav tako izdelan prav po plečati in starejši podobi iz stripa.



Frank Miller je lahko upravičeno ponosen. Po Sin City in 300 je BvS že tretji film, ki preslikava njegove sličice in enovrstičnice. Od biserne ogrlice do zombificiranega Supermana v vesolju, od malega Brucića med netopirji do Alfredovega samospraševanja o 'naslednji generaciji Waynov' …

A titanska borba ni osrednji dogodek, marveč le košček široke zgodbe, ki vključuje še Jokerja, Gordona in Two-Faca. Strip se je v anale vpisal zaradi utemeljitve drugačnega, temačnega značaja Batmana. Tega se je dotlej še vedno držala zabavna podoba Adama Westa iz nadaljevanke iz šestdesetih. Prav Millerjeva zagrenjena, mrka pojava je namreč tak Temni vitez, kakršnega poznamo danes. Štorije v oblačkih se ti najbrž ne bo ljubilo brati, si pa obvezno oglej istoimensko animiranko v dveh delih. Da boš čul nepozabni: *"I want you to remember the one man who beat you!"* In uzrl mnoge slogovne vzporednice s filmskim izdelkom.

SREBRNI METEK

Odtihmal se junaka gledata postrani v večini skupnih dogodivščin, še v nedolžnih legokockastih risankah, kakršen je nedavni Cosmic Clash. Problem je v Brucu, ki sumničavo (in najbrž malce zavistno) motri vse nadljudi in ima kakor Tony Stark na Marvelovem bregu pripravljene protiukrepe zoper svoje stanovske 'kolege'. Na tej premisi temelji denimo risanka Justice League Doom. Tam Vandal Savage, nesposoben Pravičnike premagati sam, ukrade Batmanu popolne načrte zoper slabosti slehernega superjunaka. Itak je splošno znano, da ima Bats spravljeno precejšnjo zalogo kriptonita. Ne zato, da bi ga pri priči uničil, kakor precej nesmiselno prikaže film, marveč za vsak primer. Božanstvu se lahko slučajno zmeša oziroma zapade pod vpliv kakšnega zlobca, kar pomeni pogubo za človeštvo. Recimo ko ga v izdaji Hush strupeno poljubi Poison Ivy ali v



Superman Batmana v filmu kliče 'Bruce'. To je njegova navada, kar Netopirja sila moti. "Secret identities are not to be mentioned while in costume. As stated in the Justice League Rule Book, page one."



V Dark Knight Returns težkooklepljeni Batman takole s cestnim valjarjem udriha po Supermanu. A slednjemu fizična sila ne pride do živega. “Bruce, this is idiotic,” pravi. Nato kasira kriptonitsko strelico, ki jo sicer ujame, a vsebina se razprši ...



Kriptonit, imenovan tudi k-iron, so si izmislili v radijski drami. Urednikom se je ideja, da nepremagljivi Superman dobi Ahilovo peto, dopadla, zato so ga vpeljali v tiskano periodiko. Tam je bil to sprva rdeč kristal. Ker rdeča je bila tisti čas nevarna.



Doomsday nikoli ni bil frankensteinovska varianta Zoda, niti ga ni ustvaril Lex. Filmska instantkreatura iz mikrovalovke je žaljiva do kanona, kjer se je kalila tisoče let. Le kaj je Luthor hotel z njo? Poguba, ki je 'unkillable', bi vendar opustošila planet.

Sacrifice, kjer z umom Jeklenega moža upravlja Maxwell Lord. V štoriji End Game pa je Jokerju uspelo Pravičnike s strupom preobraziti v svoje hibride. Vse tri primere sanira master Bruce, večinoma v mogočnem oklepu. V enem od obračunov domiselno pljune čigumi iz kriptonita Supsu v oči.

KOT MAJHNEGA OTROKA

Kljub zelenemu kamnu ne zmaga vselej črni. V zvežčičih Injustice: Gods Among Us absolutistični Sups uporniškega Temnega viteza banovsko zlomi na kolenu. Porazi ga takisto v alternativni povesti Red Son. Ta predpostavi, da Kal-El ni pristal v Kansasu, temveč v Sovjetski zvezi, kjer sčasoma postane diktator. Na njegovo stran se postavi zaljubljena Wonder Woman, medtem ko je med uporniki Batman v partizanski opravi. A njegova vloga je kratkotrajna, saj po porazu raje stori samomor, kot da bi ga Superman lobotomiral v svojega sužnja. Rešimoža sta se pomerila tudi takoj po novem rebootu univerzuma The New 52. V epizodi Justice League: Origin se je Batman nalik filmskemu scenariju zbal mogočnosti Kriptončana, zato mu je namenil batine in batarange. Toda Superman ga zmlati kot majhnega otroka. Kot se za nekoga, ki leti hitreje od metka, gleda z laserji in je praktično neranljiv, navsezadnje spodobi. Nato se fanta 'pogovorita', kakor bi se morala tudi v filmu, preden sta se začela garbati.



Red Son je alternativna povest o stalinističnem Supermanu (Earth-30). V dvoboju je najprej v prednosti Bats, ki nemočnega diktatorja obseva s kriptonsko sočno svetlobo. A ko zaljubljena Wonderca razbije generatorje, je z Netopirjem konec.

RADIJSKI KRIPTONIT

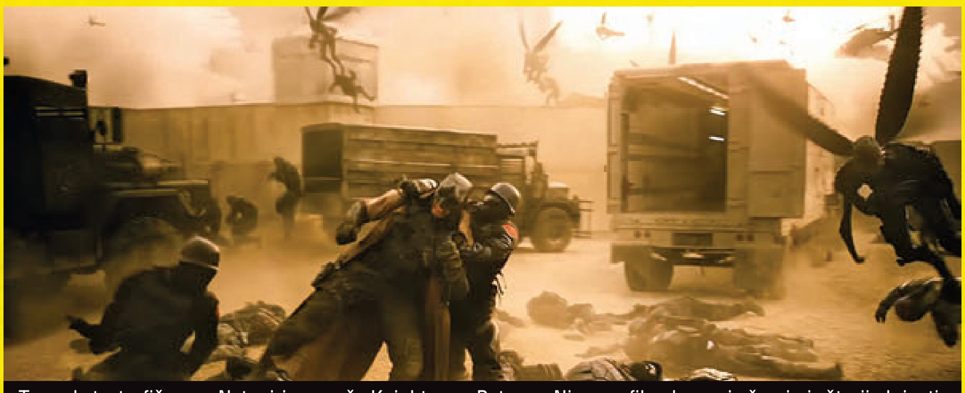
Vsakdo ve, da je edini ukrep zoper Supermana kriptonit, košček njegovega rodnega planeta. Zanimiv pa je izvor te ideje, ki ne izhaja iz stripovske dogodivščine, marveč iz sila priljubljene radijske igre The Adventures of Superman. Ta je Američane zabavala skozi vsa štirideseta leta prejšnjega stoletja, navadno petkrat na teden. Bržda se kak očak še vedno spomni uvodne špice: *“Faster than a speeding bullet. More powerful than a locomotive. Able to leap tall buildings in a single bound.”* (Takrat Sups še ni letal, marveč le visoko skakal.) Spočetka oddaj niso snemali vnaprej, marveč v živo, kar je začelo glavnemu igralcu presedati in je hotel na dopust. Pisci so zato na Zemljo strmoglavili asteroid, poln tujskega materiala, ki je Supermana ohromil ali mu vsaj spremenil glas za teden ali dva. Medtem so štorijo preusmerili na druge like. Recimo na Batmana in Robina, ki sta se ob Supermanovem boku prvič pojavila prav na radiu, ne v stripu. Dotični šov je prav tako uvedel urednika Daily Planeta Perryja Whita in Clarkovega sodelavca Jimmyja Olsena.

“MEET YOUR DOOMSDAY!”

Navdih za zadnji del filma je stripovski venček Death of Superman (1992), na katerem ohlapno temelji risanka Superman: Doomsday. Kal-Elova pogibel je nestvor iz kriptonske prazgodovine, ki jo je razvil nori znanstvenik. Ta je svoj eksperiment v peklenskem okolju toliko časa ubijal in reanimiral, dokler se ni bitje pričelo oživljati samo od sebe, vselej imuno na prejšnjo smrt. Ultimate, kakor se mu je sprva reklo, je pobil cel odred zelenih lantern, se spopadel z Darkseidom ter se naposled znašel na Zemlji, kjer so ga poimenovali Doomsday. S Supermanom sta se gromko udarila in pri tem dozdevno oba umrla. Truplo kreature so izstrelili v vesolje, dočim so junaka pokopali z vsemi častmi. V stripovsko kontinuiteto so nato pod krilatico 'reign of supermen' (množina) uvedli štiri 'naslednike', od Metropolis Kida do kiborške oblike. Toda bogovi vedno vstanejo od mrtvih in Kal je v svoji ledeni palači naposled okreval. Medtem so mu zrasli lasje, zato je bil ob povratku nekaj časa dolgolasec in v črni obleki, ki je bolje vpijala sončne žarke. Bomo videli, kako bodo to udejanjili v filmskem univerzumu. Saj si videl, da se v čisto zadnji desetinki sekunde zemlja na krsti zatrese ...

OMEGA V PESKU

Sanjska sekvenca, v kateri Batman zre v porušen pustinjski svet in se ji reče Knightmare, je preslikana iz serije Injustice: Gods Among Us. Ta se otvori z Jokerjevim prelisičenjem Supermana, da ubije nosečo Lojzko in znjuka Metropolis. Jekleni mož superpobesni in vzpostavi totalitarni način. Od tod tista sekvenca, v kateri se mu soldati klanjajo, Netopir pa je upornik. Kalov izustek, da “mu je pomenila vse na svetu,” se kajpakda nanaša na preminulo ženo. Postapokaliptična stripovska štorija vsebuje mnogo likov in širših dogodkov, med drugim napad vojske s planeta Apokalipsa. Tudi to je pokazano v filmu. Vojno napove jasno vidna grška črka omega v pesku. Zanjo vsak piflar ve, da pripada Darkseidu, enemu največjih DCjevih zlobnikov in tistemu, ki strelja cikcakaste omega-žarke. Leteče kreature so seveda njegovi droni oziroma parademoni. To je zagotovo namig za bodočnost, najbrž kar za prihodnjeletni film Justice League.



Temu katastrofičnemu Netopirju se reče Knightmare Batman. Njegove filmske sanje črpajo iz štorije Injustice, kjer svetu z železno roko vlada Superman, junaki pa so sprti med sabo. Nakar uleti še vesoljski okupator.



Darkseida, fašističnega diktatorja s planeta Apokalips, je po Hitlerjevi predlogi ustvaril Jack Kirby. Ta proslavljeni avtor večine X-Menov in Avengerjev je namreč sodeloval z več založbami, tudi z DCjem.



Kot vemo gledalci TV-serije, Flash zmore skakati po časovnicah in alternativnih dimenzijah. A ključ do česa je Lois? V risani seriji je Darkseid hipnotiziral Supsa in šele Lois ga je streznila. Je to to?



Tipček, ki uniči Jimmyju fotoaparat in ugrabi Lois ter Martho, je temelj za tole šemo. Reče se ji KGBeast in je ašašin iz časov hladne vojne. Nenavadna odločitev, da so izvorni lik uporabili v filmu.

"THE JOKE'S ON YOU!"

Robin je eden najbolj znanih superjunaških hlapičev, ki ga zaradi obraza Chrisa O'Donnella pozna celo žensko občinstvo. A le geeki vedo, da je Robinov pet. Aktualni je Bruceov sin Damian, dočim je lik otvoril cirkuška sirota Dick Grayson. Temu je bilo sčasoma dovolj oprodarstva, zato je postal samostojni Nightwing. Nasledil ga je Jason Todd, a le za kratek čas. V stripovskem loku Death in the Family (1988) je fant namreč doživel kruto smrt pod Jokerjevim pajserjem. Na to tragedijo spomni počečkan Robinov kostum v filmu in Bruceova opazka o "freaks, dressed like clowns." Zanimiva bagatelca je, da Robina pravzaprav ni ubil Burkež, marveč bralci. DC je takrat izvedel zanimiv preizkus: odprli so telefonsko linijo, na katero so ljudje glasovali, ali želijo, da nepriljubljeni Jason Todd preživi ali umre. Rezultat je bil tesen: 5343 proti 5271 v prid smrti. Joker je zato malega premlatil in ga še eksplodiral. Kasneje se je razvedelo, da je tehtnico prevesil nek tip, ki je sprogramiral računalnik za samodejno klicanje. Vseeno igralci Arkham Knighta vemo, da Jason tisti dan ni zares umrl ...



Sprva se je govorilo, da bomo v filmu videli Jokerjev fris, a pokaže samo njegovo zapuščino. Morda v pol ure razširjeni izdaji, ki pride čez par mesecev. Ta bo nedvomno prinesla več referenc in razlag.

BRZI SEL IZ PRIHODNOSTI

Aquamanov prizorček je nedvoumen. Drugi posnetek metačloveka pokaže znanstvenika Silasa Stona, kako 'popravlja' svojega sina oziroma izdeluje robocopastega Cyborga. Pri tem ima na pultu pomemben detajl: Mother Box, kockasti božjelični računalnik, zelo verjetno od Darkseida. Toda gledalce BvS najbolj bega Flash – ne s posnetkom na Lexovem strežniku, marveč znepreporaznavno pojavo v Waynovih sanjah. Njegov izustek "Imel si prav glede njega. Lois je ključ," je glavna tema geekovskih debat.

Prvi del je migljaj na katastrofične dogodke v Injustice. Je imel Bruce ves čas prav glede Supermanove nevarnosti? Način je vzet iz Crisis on Infinite Earths, kjer je Flash iz prihodnosti večkrat opozoril junake. (Žal tipček daje nejasna svarila. Počemu uporaba zaimka? Mar bi naravnost povedal.) Futura skratka ne obeta nič dobrega, kar ve tudi Lex. Kako, bomo še videli.

VELIKONOČNA JAJČKA

Najbolj sokoljevidni gledalci so zapazili še mnogo zanimivosti in skrivnosti, od bibličnega prizora z lebdečim odrešiteljem prek znamenitega stripovskega vprašanja "Ali potrebujemo Supermana?" do replike urednika, da "nismo več leta 1938," kar se nanaša na rojstvo Jeklenega moža. Marsikoga zanima, kaj pomeni Lexovo ponavljanje "The red capes are coming." Stavek korenini v ameriški revoluciji in opozarja na prihod britanske, v rdeče plašče odete vojske. Torej ga gre vzeti kot svarilo zoper sovraga. Stripovskega izvora nima niti zadnji napis na Supermanovi plaketi. "Če iščeš njegov spomenik – se ozri naokoli" namreč piše na grobu slavnega londonskega arhitekta Christopherja Wrena, ki je med drugim ustvaril katedralo Svetega Pavla.
Par navezav je ravno tako na grafični roman oziroma film Watchmen, začenši z nerazločnim grafitom "Who watches the watchmen?" v podrtiji, kjer pride do spopada, nadaljevavši z glasom predsednika, ki pripada igralcu Nite Owla, in zaključivši s fotrom Waynom, čigar obraz je, glej no glej, enak Commedianovemu. Omeniti velja še eno figuro iz DCjeve galerije. Lexov vodja najemnikov je naveden kot Anatoli Knyazev, kar je pravo ime za tretjerazrednega negativca KGBeast. Znabiti je model preživel za-ključno eksplozijo in se bo pojavil v prihodnosti, navsezadnje je lik kibernetsko nadgrajen. Precej slabše pa jo je odnesel fotograf Jimmy Olsen, Clarkov dobri prijatelj in simpatični zamorec iz nizike Supergirl. Se sprašuješ, kje hudika je v filmu? On je tisti tip, ki mu z Lois v Afriki pregledajo kamero in ga nato ustrelijo. Njegovega imena resda ne slišimo, toda naveden je na spisku igralcev. To je na vsak način precej nepotrebno uničenje dobrega imena.

JUSTIČNA LIGA

DC je nekatere svoje junaclje domoljubno povezal v Justice Society of America že leta '40, nakar so društvo dve desetletji kasneje po zgledu športnih združenj preimenovali v Ligo. Podnaslov Zora pravice se torej nanaša na začetek sodelovanja, kakršnega se gredo pri Marvelu že nekaj let. Prvi skupni podvig so že pričeli snemati in ga bomo videli čez poldrugo leto. Fabula ni poznana, le podoba bo svetlejša od BvS. Poleg Darkseida in vedno priročnega Lexa je visoko na spisku negativcev Brainiac. Če ne v prvem, bo ta pomanjševalec in zbiralec svetov gotovo v drugem filmu, ki je na koledarju za 2019. Lastne predstave bodo dobili tudi posamezni ligaši: Wonder Woman ob letu osorej, Flash in Aquaman 2018. ter do konca desetletja še Shazam, Cyborg in Green Lantern. Na Martian Manhunterja pa so pozabili. No, skoraj sigurno bomo nekje vmes dobili ravno tako novega Batmana ...



"Pa ravno sem bil pri kiropraktiku!", bi se na tem prizoru lahko pridušal Batman. Znalec ve, da bi s tem mislil na kanonični dogodek, kako ga je Bane zlomil na enak način. Prizor je drugače iz Injustice. Viteza maščuje nihče drug kot Alfred na steroidih!



Liga v štartu leta 1960 proti pošasti Starro in po reštartu The New 52. Ustanovnih članov je sedem: Clark 'Superman' Kent, Bruce 'Batman' Wayne, Diana 'Wonder Woman' Prince, Arthur 'Aquaman' Curry, Barry 'Flash' Alen, Hal 'Green Lantern' Jordan in J'onn 'Martian Manhunter' J'onzz.


NAJPREJ JE POSTAL NEVAREN.
NATO JE PONOREL.
PONORELI
HENRY
21. 4. 2016

BEASTS OF NO NATION

Sodobni vojni filmi znajo skozi nazorno letenje črev sporočati krutost oboroženih spopadov, ki brezkompromisno jemljejo može, sinove in očete. A vendarle gre povečini za prikaze dogodkov, ki imajo smiseln cilj, naj gre za mlatenje nacijev ali teroristov. Beasts of No Nation pa se potopi v neimenovan afriški spopad, še v največji meri povzet po vojni v Demokratični republiki Kongo. Tam je meja med soldatom in civilistom zabrisana, s čimer postane absurd vojskovanja toliko očitnejši. Uničujoče posledice za navadnega človeka in njegovo lokalno skupnost pa toliko vidnejše.

Pripoved je ohlapno prirejena po istoimenskem romanu nigerijskega pisatelja Uzodinmaja Iweale. Spremljamo desetletnega fantiča Aguja, ki na glavo pade v nasilen vrtinec državljanske vojne. Večino družine mu pokolje vladna vojska, nakar je pahnjen v udinjanje samovoljnemu uporniškemu bataljonskemu poveljniku, ki ga morajo njegovi vojaki glasno nazivati s Komandantom. Sledita dve uri krvavih eksekucij, posilstev in norenja s kalašnikovko na drogah, v katerih Agu iz pobalina počasi postane zakrknjen ubijalec. Toda kar bi lahko hitro zapadlo v nagravžno grotesko šokiranja, se izkaže za premišljen vpogled v temne plati človeške narave, ko civilizacija razpada pod kroglami avtomatskih pušk. Režiser Cary Joji Fukunaga, ki ga najbolj poznamo po prvi sezoni nizike True Detective, prizemljeno predstavi večplastnost afriških gverilskih vojn in rabe vojakov-otrok.



Film je Netflixov poskus sproducirati 'oskarjevski material', a ga je Akademija v celoti spregledala. Tudi zato je prišlo do razvpitega upora temnopoltih filmarjev.

Odlična fotografija in neprisiljen prikaz življenja ti z lahkoto približata tisti svet do mere, ko se zaveš, da so kljub drugačni kulturi ti ljudje zelo podobni nam. S tem vate zareže, da bi takšne vojne lahko podobno opustošile tudi nam bolj domače kraje za Zemlji, čeprav do nas pridejo zgolj skozi večerna poročila na televiziji. Odlično se odreže igralska zasedba na čelu z veteranom Idrisom Elbo kot Komandantom, v katerem sta združena na eni strani okrutnost in na drugi zaščitniško očetovsko mentorstvo. Toda preseže ga Abraham Attah kot Agu, ki s pristnostjo izgublja lesk v očeh do tedaj, ko zrkla samo še bolščijo v prazno.

Beasts of No Nation je brez holivudske sentimentalnosti in ravno zaradi tega izpade povsem ... logičen, da ne rečem vsakdanji. Prav zaradi tega te ob njem toliko bolj spreleti srh, saj otroške vojake iz podivjanih pošasti uspe spremeniti v žrtve, kar je pravzaprav glavni cilj takšnega odvrtka. Eden najboljših protivojnih filmov zadnjih let. ***Aggressor***

Afriške pošasti so nastale v soprodukciji Netflixa, zato so film rolali tamkaj. Drugače ga dobiš pri svojem spletnem Afričanu.

ANOMALISA

Projekt, ki je sprva žical za finance na Kickstarterju, je pograbil studio Paramount in po dveletnem izdelovanju je platno ugledala uro in pol dolga lutkovna drama. Taka, v kateri se sprašujemo, kako blizu smo si med seboj in koliko mask imamo v predalu. Režiser in avtor zgodbe Charlie Kaufman je ustvaril presunljivo podobo resničnosti s figurami, ki so jih 3D-sprintali. Po eni plati navdušijo z detajli, a se premikajo okorno, kot bi gledal A je to.



Animatorji so igranje z barbikami prignali do popolnosti in skozi stop-motion ustvarili enega najbolj verodostojnih filmskih prizorov seksa.

Kadri so v glavnem omejeni na hotel v Cincinnatiju, ki diši po slavnem Hotelu California, ki ga ni moč nikdar zapustiti. (Anti)junak Michael Stone je najbolj običajen srednje osivel možak. Ima družino in prijatelje, a je od njih oddaljen kot sever od juga. Vsi se mu zdijo enaki, on pa hira od želje po tem, da bi našel nekoga posebnega. Tako s službene poti povsem trezen pokliče svojo bivšo, a se izkaže, da je tudi ona le ena od vseh enakih. Nezainteresiranega in odmaknjenega Michaela spremljamo še pri raznih drugih naturalistično prikazanih opravkih, dokler ga iz otopelosti ne zbudi mladenka in zdi se, da je končno našel anomalijo za svoj monokromatski vzorec bivanja, zato se z njo zaplete v komplikacijo za eno noč. A zjutraj ga čaka presenečenje ...

Ves izdelek je obešenjaška mešanica animacije Corpse Bride in Beckettove drame Čakajoč Godota. Toda srhljivo realistični film se vseeno na momente tako zelo zapelje v ne-zgodbo, da pozabiš, da gledaš stop-motion animacijo. Preplet realnega in metaforičnega ponuja mnogo trenutkov za temeljito samoinšpekcijo duše, zraven pa zabava s podrobnostmi, ki so karikaturistično postavljene v ospredje in v depresivno vzdušje vnesejo precej humorja. Za celotno animiranko so potrebovali osemnajst Michaelov. Koliko verzij sebe imaš pa ti? ***Prfoxa***

Se še odločam, ali je film genialen ali preprosto zmešan. Oceni sam na poljubnem domačem mediju.



Michael Stone je sodobni Werther, edini čuteči človek, ki išče sorodno dušo v zaigranem svetu klonov.

HARDCORE HENRY

Že na začetku Hardcore Henryja je prizor, ki je na dan privlekel spomine iz ene starejših prvoosebnih streljank. Sam na sebi bi sodil v katerikoli akcijski film, toda tu je napravil vtis, ker je prikazan skozi oči protagonista. Čisto ves HH (z izjemo uvodne špice) je namreč posnet v takšnem slogu, ki so ga dosegli s kamero gopro hero3, pritrjeno na igralčev čeber. Pet minut zatem je sledil drug tak udarec iz preteklosti, pa še en ... Režiser in pisec zgodbe, Rus Ilya Naishuller, je očividno pravi stari maček streljank. Ni se zadovoljil le z redko videnim snemalnim pristopom, marveč je to podlaga za množico poklonov FPSjem.

Vroča kri šuterjev se pretaka skozi vse žile filma, saj je kakor v špilih zblojena že pripoved. Naslovni junak se brez spomina zbudi v laboratoriju, kjer mu žena, prelestna znanstvenica Estelle, na telo ravno vijači kibernetične okončine. Henryja so spremenili v ubersoldata, ki lahko skače čez tanke in strelja ljudi v obraz bolje kot največji maherji Counter-Strika. Veščine mora urno uporabiti, kajti v sobo vdrejo plačanci telepatskega mutanta (!!) Akana, ki se hoče polastiti tehnologije v Henryju. Sledi ura in pol glasnega, ultranasilnega divjanja po Moskvi z okolico, ki bi brez problema sodilo v Call of Duty: Russian Roulette. Hočem zasluge za naslov, ko ga napravijo.



Zaradi pritrjenosti na glavo kamera kar poudarjeno opleta (shaky cam), vendar to ni pretirano moteče. Gibanje nenehno podpira dobra glasba, tudi tista Naishullerjevega lastnega indie banda Biting Elbows.

Navdušujoče je, da kljub očitnemu zgledovanju film premore dovolj lastnih domislic, s katerimi ti raztegueje usta v nasmeh. Tako zvitih snemalnih prijemov kot pripovednih zasukov in scen, ki dajo misliti tudi, ko zapustiš dvorano. Druga pomembna stvar, ki jo je bilo sicer moč pričakovati, je izražen homaž eksploatacijskim akcijskim filmom z več kot enim požmigom Tarantinu in Rodriguezu. Henryja mirno označim za enega najbolj krutih in nagravžnih filmov zadnjih let. Ljudje v pogledu od blizu končujejo pod noži in v ognju, kosti pokajo kot za stavo in destrukcija ne jenja. Kako zadnji šef stori konec, gre v anale.

Vendar brezkompromisno adrenalinsko norenje terja davek. Dosti podrobnosti ostane nepojasnjenih in za hude karakterne razvoje med rdečim špricanjem ter eksplozijami ni dosti prostora. Zadeva tako ne bo pobirala oskarjev, se pa nosilci odrežejo dobro, posebno Sharlto Copley kot Henryjev glavni bojni kamerad Jimmy. In nenazadnje tisti, ki ne pozna iger, od filma ne bo imel enakega zadovoljstva kot znalci. Toda kljub temu je Hardcore Henry lepo presenečenje in obvezen ogled za slehernega ljubitelja akcijad, ki mu ne bo pustil dihati podobno kot azijski The Raid. ***Aggressor***

Henry bo v kinih štihal ljudi v vratove z avtomobilskim brisalcem od 21. aprila.



Skupini 'poveže' Robin, ki ga fotr zaradi solerstva pošlje na študij timskega dela v titansko šolo.

JUSTICE LEAGUE VS TEEN TITANS

Teen Titans so v DCjevem stripovskem bajeslovju zadruga superjunaških pomagačev, kot so Robin, Kid Flash, Aqualad in Speedy. A tukaj gre za ekipo iz TV-serije izpred desetletja, torej so v ospredju Beast Boy, Starfire, Robin, Blue Beetle in Raven. Čeprav je bila nanizanka vseh pet sezon sila popularna, so Titani začuda dobili dolgometražno poglavje šele zdaj in še tega si morajo deliti z drugo skupino. Risanka pač jezdi na valu superbatmanije in trendu primerno postavlja dobre fante enega proti drugemu. Justičarje zastopajo Sups, Bats, Wonder Bra, Cyborg in Flash, razlog za 'vs' pa je Raven. Ta je hči iz serije dobro znanega štiriokega demona Trigona, ki si želi v tipični zlodejski maniri zavladati stvarstvu. Zato obsede Supermana in kolege, Titani pa so edini, ki lahko hudikove nakane preprečijo.



Trigon je varianta Satana. Kot tak ne deluje kot standardni sovražnik DCjevih junakov. Cyborg v peklu?

Čeprav sodi v kontinuiteto Son of Batman, saj je Robin težavni Waynov sin Damian, je izdelek precej bolj otročji in v prvi vrsti namenjen fanom nizike in stripa. Ti bodo spoznali mnoge reference, med drugim naključen 'prestop' Cyborga k Titanom, in navsezadnje čislali junačke, ki so ostalim navdušencem bržda nepoznani. Zgodba denimo ne razloži tujskega izvora joškarice Starfire in sožitnega bitja Blue Beetle. Enako nepoznan je peklenski sovrag, ki ni običajen oziroma nekako ne sovpada z Ligo. Itak so v ospredju Titani, medtem ko so njihovi mentorji dodani bolj zavolјo obče privlačnosti.
Sama risanka ni čisto nič posebnega in je pravzaprav najslabša od vseh DCjevih zadnje petletke. Deluje kot ekranizacija povprečne oblačkovne štorije in ne kot dober samostojen izdelek z dodano vrednostjo. Liki so povsem nerazviti, dogajanje pa precej tipično za 20-minutnice ob nedeljah dopoldan. Vstavljen je sicer nek zlikovec iz prejšnjih Damianovih pustolovščin in ob neki priliki ga kolegica ošteje z "A ti mama ni rekla, da se ne igraj z noži?" (Kar je smešno vsakomur, ki ve, da je mama Talia al Ghul.) Toda par drobtinic ne popravi vodene in mlačne predstave. ***LordFebo***
Najstniške titančke dobiš v digitalni obliki ali na plošč-ku z Robinovo figurico.

IP MAN 3

V fajterskih filmih se ponavadi vse reši s pretepanjem, toda Ip Man ni tipičen izdelek te baže. Tridelni niz nekoliko biografsko in nekoliko izmišljeno spremlja življenje Ip oziroma Yip Mana (Man ni angleška beseda, temveč del azijskega imena), kitajskega mojstra borilnih veščin iz minulega stoletja. Slovit je bil po obvladanju tedaj še nerazvpitega sloga kungfuja, wing chuna, v katerem je v Hong Kongu sčasoma izuril Brucea Leeja. Cinično rečeno gre za unovčenje slave slednjega, medtem ko itak vsa Azija profitira od mistike takih in drugačnih mlatilnih slogov. Vendar garbaško plat Ip Manov uravnotežajo življenjska, realistična drama, filozofija in morala, zaradi česar med srenjo veljajo za sladokusne in jih je moč zlahka vrteti tistim, ki žanra drugače ne marajo.
Ip Mana, ki ga znova upodobi izvrstni Donnie Yen, po beleženju življenja na Kitajskem najdemo v Hong Kongu. Tam v zrelih letih vozi rikšo, skrbi za ženo in osnovnošolskega sina ter uživa slavo mojstra kungfuja. A kmalu nastopijo težave: nameni se ga izzvati drug wingchunovec in zaplete se v obračune z barabami, ki jih vodi 'tuji hudič' v podobi bikovsko mogočnega Mika Tysona. Pričakovano se Ip spopade z njim (kungfu vs. boks, kdo zmaga?!), kar spremljajo še druge tekoče, kinetično posnete borbe, od štetja reber pristaniškim delavcem do srečanja z muay thaijcem v dvigalu. Dasi smo deležni dolge palice in rezil, se osredotočajo na zadajanje udarcev z rokami in nogami ter so fantastične tako z vizualnega kot borilnega vidika. Užitek je opazovati mirnega, osredotočenega, skalovitega 'Ip Yena', ki je pravo nasprotje nastopaškega Brucea, s katerim se srečata v prvi minuti, a drugače nima vidne vloge. Seveda je tepežkanje 'filmsko' in prečiščeno ter opažaš visenja na špagah. Ampak na nek način je občutek realističen in precej drugačen kot v kakih nindža filmih.



Wing chun je v zgodbi o Ip Manu videti kot najboljša veščina na svetu, ki bi jo človek takoj šel trenirat, da bi v tesnih prostorih efektivno obračunaval s potetoviranci. Upam, da se slehernik zaveda, da je to le film.

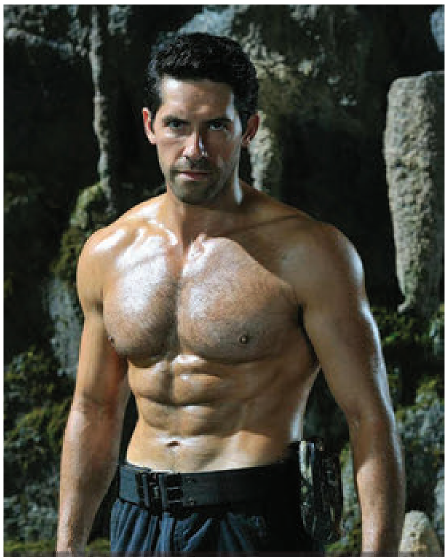
Temu ustrezna je pripovedna plat. Ip Man 3 je izven bitk realistična drama, ki govori o ne prav enostavnem življenju v Hong Kongu leta 1959. Tam je pravi divji zahod, kajti policije je premalo in je podkupljena, kriminal pa narašča. Družbeno plat dopolnjujejo zanimivi liki, od Ipove življenjske sopotnice, ki se za ceno lastnega zdravja trudi biti popolna žena, do wingchunovskega izzivalca, ki ima lastne skrbi, le da situacijo vidi drugače in se za razliko od zenovskega Ip Mana pusti voditi egu. Resda je film na trenutke preveč pocukran in naiven, kakor je za Azijo značilno, vendar kljub temu dostojno zaključi trojček. ***Sneti***
Nadvse bom presenečen, če bom tole zagledal na našem kinosporedu, zna pa priplavati po hudourniku.



Ritobrcni ogledi prihodnjika

Na kinoplatna in videozaslone ne prihajajo le avanturistični, superjunaški in risani filmi, marveč se napoveduje odred takih, v katerih se predvsem borijo z udi in hladnim orožjem. Tovrstna garbanja zanimajo Snetija in nedvomno tudi tebe!

Odnos Hollywooda in evropskih produkcij do borilnega filma je bizarno binaren. Nekaj časa so nad njim navdušeni, nakar ga izpustijo kot segret kostanj in se zanj do nadaljnjega ne zmenijo več. Tak sistem vroče – hladno, isker in teme smo izkusili že dostikrat. Ni več tako kot v osemdesetih, ko so publiko leta zapovrstjo vznemirjale Dudikoffove nindže. Kill Bill, ki je oživil duha Brucea Leeja in samurajskih pelikul iz sedemdesetih ... Jackie Chan s komedijantstvom, ki je doseglo Postojnsko jamo ... Jet Li, ki je prišel na špagah ubit Romea ... Liam Neeson, ki je reševal hči in demonstriral čisto spodobne fajterske skillze ... celo Seagalov detektiv poševnica kuhar, ki je moral z aikidom pospraviti teroriste – vse to so kratkotrajni borilni fenomen(čk)i, ki v Tovarni sanj niso bili deležni kupa posnemovalcev velikega kalibra.



Scott Adkins je ljubljenec filmofajterske scene. V velikih hollywoodskih filmih ima stranske, molčeče vloge, toda sladokusci cenijo naslove, kot so dvojec Ninja, Undisputed in Close Range.

Klofute z ljubeznijo

Še najbolj visokoleteča borilna veščina je boks, ki ga ovekovečijo vsakih nekaj let, naj bo to Rocky, Million Dollar Baby ali Southpaw. A to gosposko mlatenje je v ZDA in večjem delu Evrope nativno, dočim so karatejci, nindže in kungfujci azijskega porekla. Američan pač raje strelja kot tepe, zato je udrihanje zvečine popestritev in ne osrednja točka akcijskih filmov. James Bond, Ethan Hunt, Jason Bourne, Rambo – vsi znajo udariti tako močno, da popokajo ličnice in izpadejo zobje, vendar pogosteje jemljejo v roke puško in tiščijo plin. Namesto tega jim producenti ob bok postavijo kako fajtersko zvezdo iz resničnosti, na primer UFCjevca Rondo Rousey v Furious 7 in Dava Bautisto v Spectru. Tako je volk sit in koža, oprostite, koza cela. Tudi Dwayne 'The Rock' Johnson in Jason Statham ne obvladata zgolj preštevanja reber, marveč sta vsestranska akcijska junaka – natanko taka, v kakršnega se je po začetnih udrihalnih filmih prelevil Van Damme. Če nisi čudežni Chuck Norris, specializiranost za garbanje v naših logih pač ne zagotavlja dolgožive in visokozaslužkarske kariere. V prihajajočem akcionerju Mile 22 bosta tako Rouseyjeva in indonezijski brcalni zvezdnik Iko Uwais ob boku Marka Wahlberga že poprijela za strojnico in revolver. When money talks, bullshit walks.



Legenda Bruce Lee kljub umrtju (saj ne, s sabo so ga odpeljali Borgi, da bi končno porazili Kirka!) ostaja kralj pretepaških filmov. Prizor je iz kultne klasike Enter the Dragon, vedež o njem pa najdeš v Jokerju 228.

Vendar to ne pomeni, da 'martial arts movies' manjka. Nasprotno, jako živa sta tako zahodna scena kot uvoz z Orienta. Za poševnooke od Kitajske prek Koreje do Japonske in Indonezije je mlatenje enako privlačno kot streljanje za Američane in Evropejce. Pa tudi med slednjimi je odjemalcev štetja reber zadosti. Oba pola svojo produkcijo uspešno plasirata tako doma kot v tujino, zato se za njeno prihodnost ni bati. Vprašanje je sicer, če bomo deležni takih odličnic, kot so klasike Flashpoint, Ong-Bak in The Raid. Te mora videti sleherni fan visokooktanskih preštevanj reber, ki se ne prevesijo v izmenjavo svinca. In treba je vedeti, da se ta žanrska produkcija pretežno zadovolji s cenenostjo in stavi zlasti na spektakularne akcijske scene, medtem ko so ji kakovostni scenariji ter igralsko podkovani nastopajoči španska vas. Tu ni orjaških proračunov ter umetniške ekspertize in nesmiselno je upati, da bo stanje spremenil kak Kill Bill 3. Četudi se šušljanja uresničijo in ta pride, bo bela vrana, kakor se z zvrstjo rado dogaja. Ampak če rad sediš na robu kavča ali kinosedeža in si grizeš nohte ob mišičnjakih, ki mečejo čreva na plot, boš imel letos in naslednje leto vseeno dosti izbire.



Največji sodobni zvezdnik martialnoartističnih filmov je 52-letni Kitajec Donnie Yen. Ne le, da obvlada kup veščin, kot igralec sploh ni lesen. Nujni ogledi: Ip Man, Flashpoint in Kill Zone SPL.



JOHN WICK: CHAPTER 2 — 2017

Kdor je pričakoval resno dramo, je bil nad Johnom Wickom razočaran. Si je pa stripovski filmič, v katerem je Keanu Reeves postal ašašinski maščevalec, pridobil kultni status med ljubitelji nerazredčenega adrenalina. Nasilje nad tipčki, ki so okrutno zmotili Wickovo upokojitev, je bilo neolepšano, neo-noir vzdušje izvrstno, ročno-orožarski balet pa veličasten, saj so se borilne poteze in streli spojili v čisto pravi 'gun-fu'. Naslednje leto pride nadaljevanje z vizijo širitve v akcijsko franšizo. Keanu, ki se telesno odlično drži, bo znova morilec, tokrat pa bomo spoznavali njegovo temno preteklost, na katero je prvenec stalno namigoval. Zasedba z Bridget Moynahan in Johnom Leguizamom sploh ni švoh.



LADY BLOODFIGHT — 2017

Pred kratkim se je tejle zadevščini reklo Lady Bloodsport, in sicer zato, ker gre za obnovitev pretepaške legende, v kateri je pred osemindvajsetimi leti zaigral Jean-Claude. Preobutev nastaja v hongkonški produkciji z režiserjem Chrisom Nahonom, ki je poskrbel za Jet Lijev francozarski triler Kiss of the Dragon. Glavno vlogo pa ima uveljavljena fajterska koreografinja Amy Johnston, kaskaderska menjava za Black Widow. Igrala bo ameriško turistko na Japonskem, ki jo rekrutira lokalni karatejski majstor in jo izuri za udeležbo na podtalnem turnirju, Kumiteju. Vendar se z drugimi babami ne bo zgolj mlatila na enem mestu, temveč se bo podala v svet. Da se Amy ne heca, preveri na Tubi.



KICKBOXER: VENGEANCE — letos

Medtem ko bo Lady Bloodfight rebootal Bloodsport z žensko, bo Vengeance nanovo povedal naslednji Van Dammov udarjalni film. Zgodba bo enaka: nadobudni ameriški borec Eric Sloane se udeleži turnirja na Tajskem in do paralize popuši v boju zajebancem Tong Pojem. Nakani se mu maščevati Ericov brat Kurt pod vodstvom mojstra, ki obvlada muay thai. Kurt bo kanadski kaskader Alain Moussi, za vlogo Tong Poja so dobili UFC-vepra Dava Bautisto, dočim bo izvrstno ohranjeni Van Damme pri 56 igral učitelja. Za naslednje leto je že načrtovano nadaljevanje Kickboxer: Retaliation, v katerem po nazivu sodeč ne bo manjkalo maščevalskih udarcev v golenice in pretine.



BIRTH OF A DRAGON — letos

Ko je skušal Bruce Lee v šestdesetih letih v San Franciscu učiti zahodnjake kitajskih borilnih veščin, si je moral pravico izboriti pri lokalni kineski skupnosti. Ta je uredila dvoboj z mojstrom Wong Jack Manom in po uradni inačici je Bruce zmagal. Toda nekatere priče trdijo, da je postal preveč zadihan, da bi dvoboj nadaljeval, zato ga je predal, nakar je belce vseeno še naprej učil kitajske borbe. Zgodovinska drama Birth of a Dragon naj bi bila resnična, obračun pa bo vzela kot odskočišče za prikaz zagona Leejeve veščine *jeet kune do* in njegovega igralskega povzpetja. Brusli bo postal Philip Ng, medtem ko so denar za produkcijo prispevali Kitajci, ki so doumeli Leejev status popikone.



SKIPTRACE — letos

Jackie Chan ima pri 61 v produkciji pol ducata filmov, med njimi Foreignerja s Piercem Brosnanom. Nas pa zanima pretepaško-dirkalno-bežalna komedija Skiptrace, ki jo režira Renny Harlin, med drugim znan po Die Hard 2. Chan bo igral hongkonškega detektiva, čigar nečakinjo zgrabijo mafijci, pomaga pa mu lahko edinole gobezdavi jackassovec Johnny Knoxville. Tega mora Jackie pravočasno spraviti v Azijo, a ne z avionom, marveč bosta zakolovratila čez Mongolijo, puščavo Gobi, gozdove in reke. Knoxville bo skušal s čvekanjem oponašati Chrisa Rocka v Rush Hour, Chan pa z (že nekoliko počasnejšimi) udarci ter frisnim pačenjem mlajšega sebe. Za dobro voljo, kot je Džekiju v navadi.



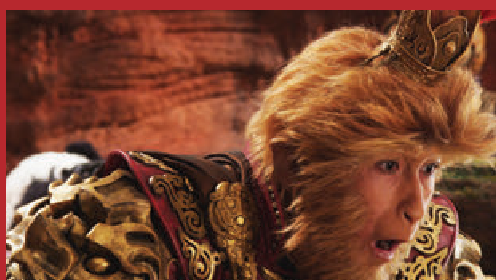
BOYKA: UNDISPUTED — letos

Vse od leta 2002 traja franšiza Undisputed, ki jo malo briga za dramatiko velikih hollywoodskih produkcij, kot je Creed, marveč vse stavi na žestoko, prešvicano udejstvovanje v ringu. Zaživela je z drugim delom, ki je šel za razliko od visokoproračunskega prvenca z Wesleyjem Snipesom naravnost na video, in pozornost se je preselila na sprva stranski lik, ruskega borca Jurija Bojko (Scott Adkins). Ta divje frči po ringu in nasprotnike podira tako z udarci kot oprijemi, le da z več občutka teže in moči kot v azijskih filmih. Bojka bo v štirici duševno razrvan, ker je nekoga ubil v ringu, nakar bo v nizu obračunov z mafijskimi botri reševal svojo žensko, da bi se ji odkupil. In ji morda zlezel v hlačke.



MY BELOVED BODYGUARD — aprila

Pojem 'hongkonški akcijski film' pomeni sličen spoj streljanja, avtomobilskih pregonov in tepežkanja kot v Hollywoodu, le da je vse skupaj bolj realistično in naturalistično. My Beloved Bodyguard je nov primer takega recepta, ki je vreden pozornosti zato, ker ga režira in v njem nastopa legendarni debelinko Sammo Hung. Svojčas je raztural z Jackiejem Chanom, od takrat pa je koreografiral borbe v ducatih žanrskih filmov. Bodyguard je videti resnejši krimič s skorumpiranimi policisti, tovornjakarskimi naleti, mrgodenjem, brcami v glavo in afnanjem z noži. Sammo nastopa kot slabovoljen inšpektor, ki je zaradi kilogramov videti neokreten, nakar barabe zbrca ko kante. A brez komedičnih vložkov.



THE MONKEY KING 2 — spomladi

Kitajci so ljubitelji epskih fantazijad in imajo močne računalnike. To dvoje seštevši, Monkey King 2 dobivši. Pisana, židana in odbita dogodivščina temelji na klasičnem romanu Potovanje na zahod (taistem, na podlagi katerega je nastal Dragon Ball) ter orisuje potovanje druščine martialnih artistov s čarobnimi močmi k svetim zapiskom. Nasproti jim stoji dežurna coprnica, ki se ne kani ustaviti pred ničimer. V filmu je sicer dosti pretepanja z udi in meči, a hkrati v njem ne manjka našemljenih čudakov, vojskovalnega frčanja po luftu in nezaslišanosti, kot je vihtenje tigra za rep med podirajočimi se gorami. Na Kitajskem in v Ameriki je film že požel dokajšen uspeh, dočim Evropa nanj še čaka.



BLACK SALT — kmalu

Kaj bi se zgodilo, če bi v Prežečem tigru nastopil Wesley Snipesov Blade? Dobili bi mešanico tradicionalnopravljičnih borilnih veščin in vojaške tehnotrilerske modernosti – oziroma tisto, kar se je nakanil biti polurni neodvisni akcijski film Black Salt, utemeljen na neznanem stripu in financiran z denarjem, nažicanem od raje. Zgodba govori o taboljšem 'black ops agentu' Samuelu Tharpu, ki lastnikom uničevalskega orožja sledi v ruralno Kitajsko, med šaolinske templje, kjer se bo tepel, streljal in grdo gledal. Znanih imen ni, so pa v projektu združeni koreografsko-kaskaderski znalci. Visoko stilizirana, z efekti podprta reč kanalizira Mortal Kombat in je v Cannesu že privlekla pozornost.



EVROPSKA VODA – ČRNA, HLADNA LUŽA

“Ta prav Slovenc ma v nedelo za južno restan krompir, ane, mat?” pravi mož olivne polti in pogleda ženo. Ta si sramežljivo popravi hidžab in prikima. Je to podoba naše deželice leta 2116? PrFOXa prebira knjige ter skuša razumeti, kdo se seli na staro celino in zakaj nas je prišlekov strah.

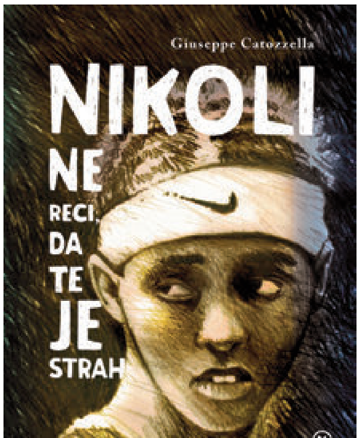
Otroške sanje so neodvisne od koordinat, na katerih so sanjači uzrli svetli dan. Želijo si, da jih mati ne bi prehitro poklicala domov, ko se ravno najlepše igrajo, pa da bi imeli neomejeno količino svoje najljubše sladice in nenazadnje, da bi nekoč postali nekaj krasnega in veličastnega, kot je astronavt ali lastnik tovarne čokolade. Na zahodu jim odrasli pravijo, da lahko vsak doseže 'the american dream', na vzhodu pa, da so njihove sanje zaradi vojne pobegnile čez mejo. Zgodbe o teh drugih zadnje mesece polnijo slovenske knjižne police in ta literatura predstavlja drugačno plat kot vsakodnevne novice.

Zakaj se milijoni ljudi kar naenkrat zgrinjajo v Evropo? Desetletnega Enajatolaha v romanu V morju so krokodili mati prešverca iz Afganistana v Pakistan, ker se boji za njegovo golo življenje, saj državo pretresajo spori med različnimi ločinami muslimanov. Za dober pretep je tam dovolj, da nimaš brade, čeprav si otrok. Poleg tega se po vaseh sprehajajo talibani, ki zapirajo šole in pred učenci streljajo neposlušne učitelje. Nadalje v Pismu Adni spoznamo mamo Hasimo, ki se zaman bori z verskimi in političnimi skrajneži, hčeri pa po njeni smrti ne preostane drugega, kot da pobegne. V Afriki ni nič bolje. V romanu Nikoli ne reci, da te je strah srečamo nadarjeno somalijsko tekačico Samio, ki si želi zmagati na olimpijskih igrah. Toda njena domovina je zaradi bojev med klani prenevaren kraj zanjo, zaradi birokratskih neumnosti pa postane ilegalka. Kljub rosnim letom že sama povsem pravilno ugotavlja: *“Vojna je plod sovraštva, ki iz ljudi napravi slepce, lačne krvi.”* Zdi se, da so vse konce sveta prevzeli ponoreli ideološki vampirji, ki žrejo človekove sanje in upanje.

RAZTRESENA ROBA

“Zakaj ne ostanejo in se borijo?” sprašujemo ob prizorih mladih moških, ki pritiskajo na ograje na mejah. Kdo ve. Adnin brat se bori in umre. Mati mu zato očita, da je bilo vse zaman, saj ni zmogel ničesar spremeniti. In če človek ne more ničesar spremeniti, čemu bi nosil glavo naprodaj? Tako postaneš begunec, iskalec novega srečnega prostora pod soncem. Na tej točki se v romanih jasno pokaže, kakšne igrače politike, ideologije in kapitala smo pravzaprav vsi. Enajatolah na nekajletni kalvariji do Italije v glavnem potuje z organiziranimi skupinami, katerih šefi nikakor niso plemeniti 'Fluchthelfer', ki so svoje dni reševali duše iz vzhodnega Berlina. Njihov cilj je goli zaslužek. Potovanja vseh glavnih junakov so precej podobna: pešačenje in skrivanje v kamionih z eno flašo za pitje in drugo za lulanje. Na poti se morajo bati podkupljenih policajev, pedofilov in izdajalskih lokalcev. Najnevarnejše od vsega pa je čofotanje prek Sredozemskega morja s 'popolnim kompletom iz Ikee za begunce', kot napihljivi čoln, vesla in silvertejp poimenuje Enajatolah, dasi celo večje barkače niso nič drugega kot smrtonosne pasti.

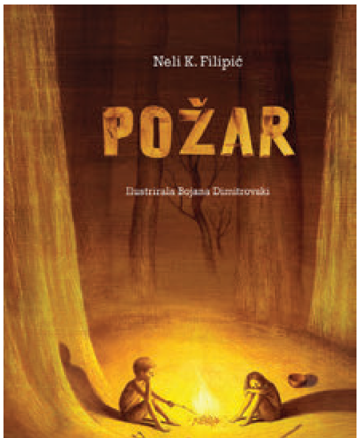
Drugo plat šverckomerca z belim blagom (čeprav nihče od prebežnikov v teh romanih ni bel) predstavlja povest Igre brez meja. Primož Kastelic je Jeseničan, ki na Lampedusi opravlja za Evropo pomemben posel. On je 'Collettore'. Pobiralec. Ko se pred otokom razsuje kaka stara lupina, mora za sedem evrov po komadu pobrati plavajoča trupla, preden jih tok raznese na vse strani. Ker plača od koncesije ni pretirano velika, pride Primož s kolegom Slovencem na idejo, da bi šla privat in tovorila živo robo direktno iz Afrike. Ta njuna poslovna ideja je le



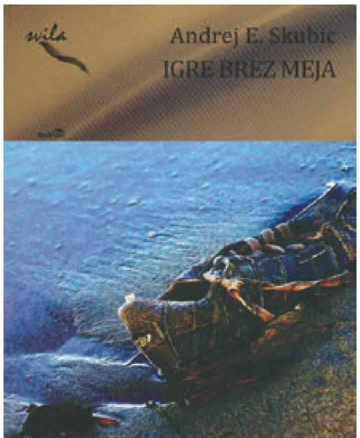
Drobcena somalska deklica Samia si v življenju želi le teči. Tako si v strganih copatih prigara udeležbo na olimpijskih igrah in postane navdih za druge muslimanske ženske. A njena pot do Londona je nevarnejša, kot je mislila.



"Prvo je, da ne uživaš drog. Drugo je, da ne uporabljaš orožja. Tretje je, da ne kradeš." To so materina načela, po katerih živi Enajatolah Akbarij, ko osem let ilegalno potuje od Iraka do Italije, preden spet zasliši njen glas.



Ko Gozdnikom pogori dom, jih tok reke na splavu odnaša v neznano. Nikomur ni zares mar zanje, zato se morajo znajti kar sami. Na srečo preživijo in začnejo pomagati drugim. Metaforična slikanica o Evropi in prišlekih.

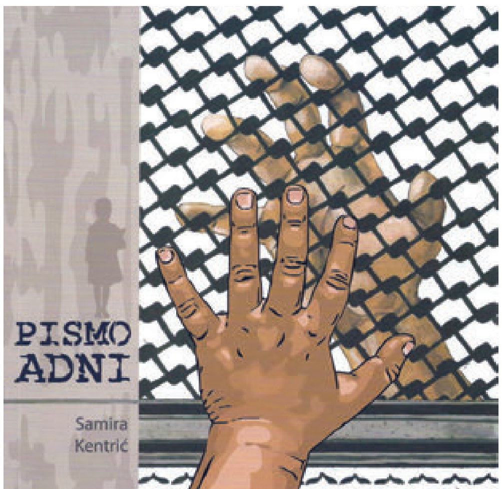


Množice nezanesljivih ladij z begunci iz Afrike obtičijo pred Lampeduso, zato Evropa podeli koncesije za pobiranje trupel iz morja. Jeseničan Primož si dodatno služi kruh še s preprodajo njihove lastnine. A ni vse tako črno.

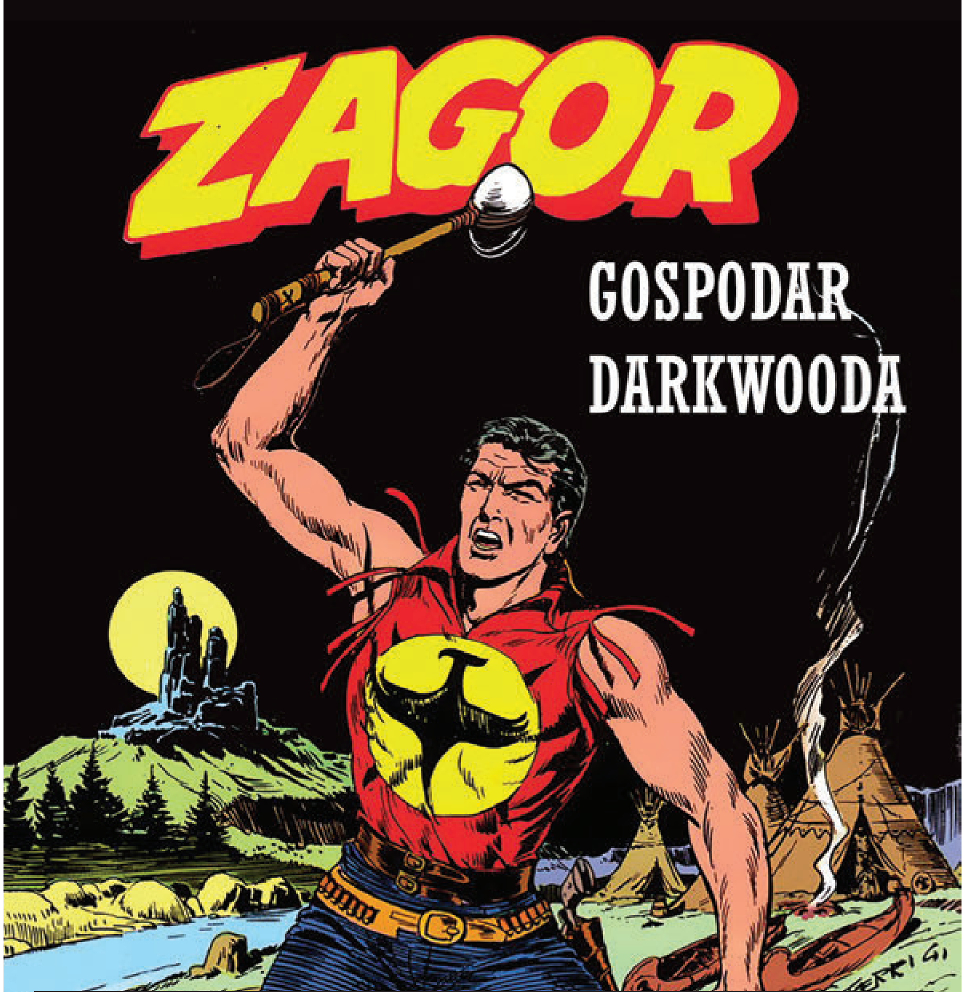
grozljivo logična izpeljava trenutne begunske krize, v kateri skušajo iznajdljivi najti priložnost za posel s sloganom: *"Uresničimo vaše in naše sanje."* Kljub vsemu naš biznisman ni brezdušna pošast, saj pri sebi skriva begunko Fowsiyo in otroka, ki ga je na poti rodila. *"Pot je za nas kot mitološko bitje, ki te lahko pripelje v odrešitev ali smrt,"* pravi Samio, ki ji za razliko od Fowsiyo ni uspelo. Kdo ve, morda jo je pred Lampeduso pobral ravno Primož.

REFUGEES WELCOME?

Kdor preživi tlačenje v prevozna sredstva, pešačenje čez zasnežene gore, plavanje po Sredozemlju, nabiranje tisočev evrov za tihotapce, pretepanje, prisilno delo in bolezni, se znajde na naši meji. Jih bomo sprejeli? Take bi mogoče še. A z njimi na ograji visijo pobje, ki so pobegnili iz pretežno varne države in jim bolj kot domače dišijo švedske plače. To je pa že druga pesem! In vmes zna biti kak usekan privrženec skrajnega šeriatskega življenja, ki komaj čaka, da v Ljubljani izvede džihad. Po premisleku je torej bolje, da vso to rajo pustimo v Grčiji ali, še bolje, v Turčiji! Stran od naše goveje županije in Svetega pisma! Evropa je rekla: *"Pridite, pomagali vam bomo."* Zdaj, ko prihajajo, jim pravi *"Jebite se. Preveč vas je."* Tlači jih v azilne domove in begunske centre, jih popisuje, jim jemlje zadnje trohice dostojanstva in sanje. Evropa se ta hip prav nič ne razlikuje od tistih tihotapcev tam na jugu. Le da to počne s tvojim in mojim denarjem.
Pomagati ali ne pomagati, to je zdaj vprašanje. Primoža na koncu Iger brez meja ustreli afriški prebežnik in pred gotovo smrtjo ga reši Kinezer – Kitajec. Prav tisti, katerega ima ves čas za manjvrednega, čeprav sta oba na otoku priseljenca. Tudi v slikanici Požar se izkaže, da Gozdniki po tistem, ko jim zgori dom, ne bodo dobili pomoči od nikogar. So pa na koncu oni tisti, ki znajo pomagati drugim. Sami si izpolnijo vroče želje po svobodnem domu, v katerem je samouresničitev končno mogoča. Tako ima knjižica pomembno sporočilo. Odmev igre in otroškega smeha se sliši le v tisti vasi, kjer prebivajo različni ljudje, ki radi živijo skupaj. Evropa bi lahko postala taka vas, a to bodo morali urediti tisti, ki so godljo skuhali. Vprašanje seveda pa je, ali si to izvoljene glave sploh želijo narediti. *"Sanj se ne da ustaviti. Sanje se lahko uresničijo! Dum spiro spero."*



V stripovski knjižici skupaj z Adno najdeš pismo, v katerem ji mama razkriva dvoličnost Evrope pri (ne)reševanju begunske krize. Ilustracije z minimalističnim tekstom kažejo na ironičnost in tragedijo celotne situacije.



Nekje med Velikimi jezeri leži kraljestvo, ki ni čisto od tega sveta. To je starodavni gozd Darkwood, prebivališče senc in domovanje skrivnostnega Duha. Besni Dante se opoteka skozi neprehodno močvirje Mo-Hi-La, da se pokloni legendi italijanskega stripa Zagorju in enemu od dveh kreatorjev, prav te dni preminulemu mojstru Gallienu Ferriju.

V samem osrčju mračne hoste stoji koliba, ki jo pred nepovabljenci varuje živo blato. Tam domuje zaščitnik nedolžnih in večni idealist, 'močni gospodar Darkwooda'. Njegovo polno ime je Za-gor Te-nay, kar naj bi v dialektu jezikovne skupine Indijancev Algonkinov pomenilo Duh s sekiro. Ime samo in njegov pomen sta seveda izmišljena. Zagor, nekakšna italijanska stripovska verzija Tarzana, se tako kot kralj opic po džungli premika s preprijemanjem lian in preskakovanjem z drevesa na drevo. Skriva se po krošnjah in je nepridipravom neviden, dokler jih od zgoraj ne udari s pravičniškim srdom in kamnito sekiro. Ga pa zato slišijo prihajati – ob njegovem ušesa parajočem bojnem kriku "Ahyaaaak!!!" jim zaledeni kri v žilah.

Zagor je prišel iz založniške hiše Sergio Bonelli Editore, ki je med drugim odgovorna za stripe, kot sta popularni Dylan Dog in teksaški rendžer Tex Willer. Slednji je skupaj s pribočnikom, brkatim Kitom Carsonom, od leta 1948 nosil uspeh italijanskega vestern stripa. Za Zagorjevo rojstvo je poskrbel sin ustanovitelja stripovske hiše Gianluigija Bonellija, Sergio, po katerem je bila ta imenovana. Pisal je pod psevdonimom Guido Nolitta. Junaka naj bi najprej hotel poimenovati po grškem mitološkem bojevniku Ajaxu, vendar si je bojda premislil zaradi istoimenskega pralnega praška. Leta 1960 je Bonelli združil moči s tedaj še neznanim risarjem Gallienom Ferrijem, ki je nato kakor njegov lik prešel v legendo, in izid prve epizode je sledil leto kasneje.

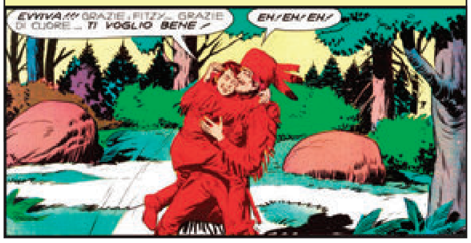
Ferri, med drugim edini avtor vseh Zagorjevih naslovnic, lika ni zgolj vizualiziral, temveč mu je podaril svoj obraz. Za osnovni model je sprva vzel igralca Roberta Taylorja, vendar je Zagorjevo podobo vse bolj prilagajal lastni. Njegov risarski slog, ki se je sicer spreminjal od zgodnjega posvečanja detajlom do minimalističnega, rahlo impresionističnega tona zadnjih let, je najbolj dozorel in se izoblikoval že v zgodnjih epizodah. Sploh kar se tiče Zagorjevega v oči bijočega kostima. In čeprav sta se v več kot petdesetih letih obstoja stripa zvrstili kar dve desetini upodabljalcev atletskega bojevnika, ostaja Ferri tisti, čigar črno-bele podobe v spominih bralcev ostajajo najbolj izrazito začrtane.



Gallieno Ferri je umrl 2. aprila letos. Poleg Zagorja je risal tudi druge Bonellijeve junake, kot je Mister No, in bil nekaj časa Zagorjev koscenarist.

VANDRAJOČI FITZY

Rojstno ime Zagorja je Patrick Wilding in je sin irskih priseljencev. Ko mu tolpa indijanskih odpadnikov iz plemena Abenakov na čelu z belim aktivistom Salomonom Kinskym masakrira starše, se mladi Patrick zateče pod okrilje samooklicanega 'filozofa, pesnika in lovca' Wandering Fitzyja. Krušni oče ga nauči rokovanja z bojno sekiro in do neke mere uspe zajeziti krvoločni nagon. Toda ko Patrick po letih pohajkovanja izvoha prebivališče storilcev, se vseeno poda na maščevalni pohod, s katerim za vselej premeša hierarhijo v Darkwoodu. V ihtavem besu zdesetka pleme in odkrije povod za smrt staršev. Njegov pokojni oče, odpuščeni ameriški vojaški poveljnik, je davno pred tem ukazal pokol plemena Abenakov. Maščevanje tako rodi maščevanje, pri čemer Fitzy izgubi življenje. Patrick, pretresen ob uvidu večplastnosti resnice, ki jo je jemal za sveto, pod težo krivde zapriseže službo miru in pravici v matičnem Darkwoodu. Pod novo identiteto Zagorja Te-naya!



Pisana gozdna družba

Morda najbolj prepoznavna stvar na Zagorju je njegova oprava: krvavo rdeča, brezrokavna srajca z značilnimi resami. Na prsih nosi všit črn obris orla oziroma mitološkega ptiča gromovnika, božjega posrednika, na rumenem krogu. Logotip simbolizira vse, kar Zagor zagovarja. Po verovanju lokalnih Indijancev je namreč nesmrtni duh in odposlanec samega Velikega duha Manituja. No, visokorasli mišičnjak je preveč mesnat, da bi bil duh. Bralcu je seveda jasno, da je Zagor na prvem mestu človek, ki ob pomoči razsvetljenih zaveznikov uporablja raznorazne iluzije, da bi ohranil prepričanja 'vernikov'. Oprava mu v bolj civiliziranih predelih prinaša status odpadnika in 'ljubitelja Indijancev'. Resda brani domorodce pred belimi osvajalci, vendar se nemalokrat znajde na nasprotni strani bojne linije, kjerkoli pač že tistikrat domuje pravica. Ne pripada ne enim ne drugim, je posrednik. Ne Manitujev, temveč predvsem med belim in rdečim prebivalstvom.



V eni izmed legendarnejših epizod se Zagor sooči s Kraljem orlov, skalpiranim maščevalcem in posvojencem ptičjih zaveznikov.



Na šarmantnega barda Jima Gitaro, ki v glasbilu skriva revolver, Zagor nima odgovora. Znajdeta se tako z bokom ob boku kot iz oči v oči. Vseeno ga lopovski pevec večkrat kot ne pretenta.

Ni nepremagljiv, je pa nadvse izurjen in pripravljen, da priskoči na pomoč vsakomur, ki je je potreben. Ravno miroljubnost in vest tega junaka najbolj odlikujeta. Obvladovanje njegovega jajčasto oblikovanega kamnitega tomahavka, po katerem je Duh s sekiro dobil ime, je bolj namenjeno onesveščanju nasprotnikov kot ubijanju. Resda je Zagor strah in trepet zločincev, vendar mu je slehernо življenje sveto in skorajda nikdar mu razuma ne zamegli slep bes. Tepež navadno pospremi s kletvicami tipa "Tisuću mu skalpova" ali "Svih mi darkwoodskih bubnjeva," ki sta že davno prešli v folkloro.
V dolgi zgodovini serije se je bolj ali manj pomembnih stranskih likov zvrstilo nepregledno število. Bonelli, ki je bil prvih dvajset let Zagorjev glavni avtor, je namreč kasneje pero prepustil drugim, ki so s seboj privlekli lastne pomagače. V ožjem krogu posvečencev izstopajo na primer poglavar darkwoodskih Mohawkov in Zagorjev krvni pobratim Tonka, Doc Lester, s katerim se Zagor na vsakoletnih srečanjih traperjev dvobojuje s palicami na plavajočem hlodu, in kapitan Fishleg s pisano posadko kitolovke Golden Baby.

Mali debeluh

Seveda ne moremo mimo zavaljenega Meksikanca Chica, Zagorjevega neločljivega pajdaša vse od prve epizode. Verjetno ne pretiravam, če rečem, da serija njemu ne pripada nič manj kot naslovnemu liku. Med indijanskimi plemeni ni taka legenda kot Zagor, a je hudo razvpit po redni nenasitnosti, čemur je primeren njegov vzdevek: Mali človek velikega trebuha. Če je Zagor moralni policist in čistun, je Chico s polnim imenom Felipe Cayetano Lopez Martinez y Gonzales njegovo nasprotje. Tako karakterno, kot kar se tiče telesnih dimenzij.



Tonka, eden Zagorjevih bližjih prijateljev, ima v seriji dolg staž. So pa šele kasnejše epizode zaslužne za poglobitev karakterja in njegove zgodovine.

Z luknjo v žepu in želodcu se rad zapleta v neprijetne situacije, v katerih potegne kratko, nakar ga ob večnem vzklikanju "Caramba i carambita!" rešuje Zagor. Chico, Sancho Pansa in Don Kihot v enem, je po eni strani strahopetec, požrešnež in lažnivec. Po drugi pa temperamenten romantik in naivnež, ki je vse prej kot komični oddih in standardni privesek italijanskih stripovskih junakov. Z življenjskostjo včasih zasenči samega Zagorja in nemalokrat je prav on tisti, ki 'nepremagljivemu' junaku priskoči na pomoč v zagati ali mu celo reši življenje. Kakor je Chico nepremišljen, tako je namreč tudi Zagor, le da je prvi v lakoti, drugi pa v žeji za pravico. Tako se dopolnjujeta in si podajata rešilno vrv.


Monstrumov, ki skušajo zavdati Zagorju in Chicu, ne primanjkuje. Slikovito serijo zahvaljujoč Bonellijevi ljubezni do literature in filma namreč odlikuje zmes različnih žanrov, od vesterna in fantazije prek znanstvene fantastike do komedije in grozljivke.

Zaradi priljubljenosti si je Chico prislužil lastno specialno serijo, ločeno od rednih epizod. Serial, ki se loteva posameznih prigod malega Mehičana iz lastne preteklosti in tiste njegovih domnevnih prednikov, ustvari njemu lastno mitologijo. V njem srečuje druge šeprtljavce in zlonamerneže, kot je postopaški prevarant Trampy. Znotraj okvirnih pripetljajev je niz narejen v obliki pripovedi, ki spominjajo na žebranja Številke ena iz Alana Forda. S tem Chicovo družinsko drevo z vsemi bratranci v šestnajstem kolenu seže daleč nazaj do prazgodovinskega Chica, zgodbe pa ga med drugim prikažejo kot traperja, Indijanca, konkvistadorja, bandita in celo astronavta.

Brezmejni svet pravičnikov

Kadar Zagor ne skrbi za mir v Darkwoodu, popotuje, zlasti odkar sta v začetku devetdesetih let serijo prevzela Mauro Boselli in Moreno Burattini. Slednji, ki je aktualni glavni tekstopisec, je zaslužen za to, da je Zagorju pripel njegovo krstno ime Patrick, ki bralcem prej ni bilo znano. Rešen omejenosti na domači gozd in vedno ponavljajočih se rasnih bitk se Zagor podaja na vse konce sveta, celo tja do Afrike. Njegov dom je povsod, kjer hara nepravica. Toda slava kralja Darkwooda ni segla dlje od okvirov Italije in bivše Jugoslavije, kjer je izhajal v sklopu Zlatne serije in Lunov magnus stripa.


Glavna naloga Zagorjevega največjega nasprotnika, norega znanstvenika Hellingena, je Kralja Darkwooda spraviti na kolena. In kajpak s peklenskimi izumi zavladati svetu. Pa šeprav se mora po telesni smrti materializirati iz alternativne realnosti.

Zagor je pač vse premalo super- in vse preveč junak, da bi se kosal z mogočniki iz vrst DC Comics in Marvela. Vseeno pa je to lik z globoko, razdelano zgodovino, ki se poleg z nepravičniki bojuje z mnogimi lastnimi demoni. Morebiti se je prav to prileglo razrvani balkanski duši, ki ga zadnja leta spremlja v številnih rednih in izvenserijskih specialnih izdajah hrvaškega založnika Ludens, kupljivih tudi na slovenskih trgovskih policah. V antikvariatih prvih štiristo številk Zlatne serije lastnike menjava po več deset evrov, medtem ko začetnih nekaj kapitalcev iz Lunov magnus stripa prinese celo nekaj stotakov. Serija je bila sicer od nekdaj namenjena predvsem mlajšim starostnim skupinam, toda nostalgija tepežkanja nepridipravov s sekiro starejše bralce enkrat mesečno še vedno lepi na kavč.
Prav nostalgija je tisto, zaradi česar bo Zagor kljub stotinam epizod preživel marsikaterega drugega heroja, kakor je preživel mnoge od svojih bralcev in oba svoja očeta. Od smrti Sergia Bonellija mineva nekaj let, Gallieno Ferri pa je 2. aprila v sedeminosemdesetem letu starosti za vedno odložil pero, ki je mnogim tisočem oboževalcev naslikalo bujno otroštvo. Darkwood žaluje, Zagorjevim dogodivščinam pa še kar ni videti konca. Še naprej navdušujejo nove generacije in ne izgubljajo starih. Čas Zagorju pač ne pride do živega. Medtem ko se njegovi privrženci staramo, on ostaja večno mlad.



Turki so o Zagorju, čigar slava je bila tedaj še v povojih, v začetku sedemdesetih posneli kar dva filma. To ceneno, piratsko smetje je izšlo celo na DVDjih, jih je pa težko izbrskati.



KATE BOSWORTH
THOMAS JANE
NJEGOVE SANJE SO NJIHOVA NAJHUJŠA MORA.
PREDEN SE ZBUDIM
DEMAREST FILMS PREDSTAVLJA V SODELOVANJU Z MICA ENTERTAINMENT LLC PRODUKCIJO INTREPID PICTURES IN DEMAREST FILMS FILM MIKE-A FLANAGAN-A "PREDEN SE ZBUDIM" KATE BOSWORTH THOMAS JANE ANNABETH GISH DASH MIHOK IN JACOB TREMBLAY IZBIRA VLOG ANNE MCCARTHY IN KELLIE ROY GLASBA THE NEWTON BROTHERS DODATNA GLASBA DANNY ELFMAN KOSTUMI LYNN FALCONER SCENOGRAFIJA PATRICIO M. FARRELL MONTAŽA MIKE FLANAGAN FOTOGRAFIJA MICHAEL FIMOGNARI IZVRŠNI PRODUCENTI DALE JOHNSON DAVID GREATHOUSE D. SCOTT LUMPKIN MALI ELFMAN PRODUCENTI TREVOR MACY, P.G.A. SAM ENGLEBARDT WILLIAM D. JOHNSON SCENARIJ MIKE FLANAGAN & JEFF HOWARD REŽIJA MIKE FLANAGAN
MICA
DEMAREST
INTREPID PICTURES
RELATIVITY
FIVIA
V KINU OD 21. APRILA
www.fivia.si

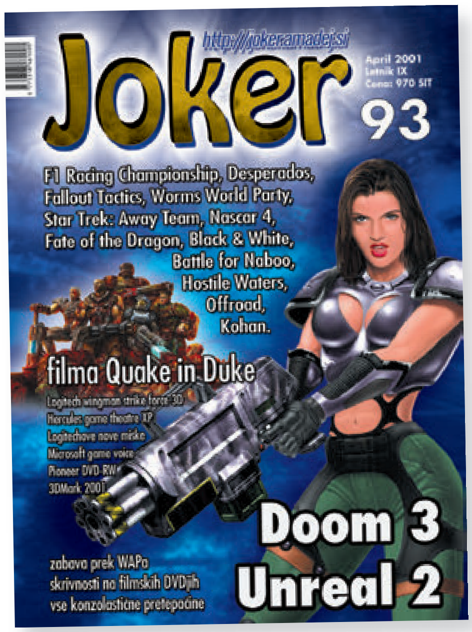
Arcadyum

V Sloveniji so na samem začetku tega meseca odprli prvi velezabavnjaški center, v katerem so na voljo samo najsodobnejši igralni avtomati. Med poznavalci slovenskega igričarskega prizorišča se je o tem šušljalo že nekaj časa, vse od lanskega sejma Tokyo Game Show, na katerem so organizatorji navezali stike z japonskimi proizvajalci, kot sta Sega in Namco, ki so na tem področju nesporni carji. No, zdaj se je zavesa končno dvignila. Dame in gospodiči, predstavljamo vam Arcadyum!"

Tako smo pred petnajstimi leti raportirali iz Vrdlovcev med Mursko Soboto in Lendavo, kjer se je prvega tistega meseca odprlo elektronsko velezabavnjaško središče. Nadobudni poslovneži so tri nadstropja do kraja napolnili z videoigralnimi avtomati, od novega F-355 Challenge do starost tipa Green Beret ter s tem za dvanajst tisoč odstotkov dvignili turistični privlak zaspanega Prekmurja. Lokacija ni bila naključno izbrana, saj kraj gravitira na tri sosednje države, poleg česar naj bi njena modernost sčasoma privabila celo japonske čarterje.

Arcadyum je bil seveda prvoaprilska potegavščina, a je skupaj z oglasom prepričal marsikoga. Med drugim celo nekatere novinarje, ki so se jadrno odpravili čez Muro iskat to čudežno svetišče geekovske zabave, našli pa na tistih koordinatah le farmo svinj in dva klopotca. Ni pa bil nateg projekt Majestic, dasi se je napoved v Jokerju 93 zdela še tako neverjetna. V osnovi je bila to vohunska igra, prežeta z verodostojnimi teorijami zarote, toda doživljanje je EA predvidel onkraj računalniškega zaslona. Igralec naj bi namreč podatke dobival tudi potom drugih medijev, recimo kot šifrirano pismo, nenavaden telefonski klic ob enih zjutraj, grozilni faks ali celo sumljiv paket. A kakor je bila ideja domiselna, se v praksi ni obnesla. Sprva je dogajanje za nekaj časa prizemljil 9 / 11, nakar so epizodično dogajanje ukinili že sredi prvega dela. In o Majesticu slišal nobeden ni več.

Med listanjem starega Jokerja pade v oči dvoje mobidičnih člankov. Prvi je na dolgo in široko poročal o neuglednih wapovskih igricah. To so bili res bedni skupki zabavniške kode, ki so jih na micenih in monokromatskih zaslonih zaganjali tistikratni ljudski telefončki, operaterji pa so z njimi mastno služili. Saj se še spomniš WAP-časov nespametnih telefonov, ko je bilo treba kupovati celo melodije, kajneda?



Zato smo ob bok temu spisali artikel o pametnih telefonih. Popisali smo izkušnje z ericssonom R380 in nokio 9210 communicatorjem ter preizkusili dlančnike z GSM-modulom. Na kraju smo preroško zapisali, da osebni digitalni pomočnik prihodnosti ne bo videti kot telefon, marveč kot dlančnik. Pri tem smo terjali hitrost podatkov najmanj 16 kilobajtov na sekundo (dvokanalni ISDN), barvni zaslon 480 x 640 ter posebej slušalko in mikrofon. Vse to smo napovedali za čez pet let. Iphone je prišel čez šest.



Komandosi, uspešna taktična in ne arkadna šunjačina, je dobila mnogo posnemovalcev. Med njimi so bili nemški **Desperados** (89), v katerih je vojaške postojanke zamenjal divji zahod in Švabe banditi. Drugače pa je bilo igranje primerljivo tiholazno z več sodelujočimi junački in izvajanjem diverzij. Pri tem nas je silno navdušila pripoved, ki je bila fino vpeta v samo igranje. Še bi takih!



Kohan: Immortal Sovereigns je pri množici pozabljena, pri starodavni eliti pa čaščena realnočasovna strategija, ki se umešča med bisere zvrsti. V osnovi je šlo za delno širitveni in delno bojevalni RTS v perzijskem okolju, v katerem so bile enote za lažji nadzor združene v čete. Na tem je temeljilo globoko strateško udejstvovanje, podkrepljeno z nabiranjem izkušenj in fantastično globino. 91!



Nedavno smo pisali o propadu hiše Lionhead, ki se je proslavila z edinstveno božjo strategijo **Black & White**. Nebeški vpliv na svet smo udejanjali z breztelesno roko, s katero smo čarali, sekirali vaščane in se ukvarjali s Kreaturo. To je bil orjaški ljubljenček, od leva do krave, ki ga je bilo moč zahvaljujoč napredni umetni pameti življenjsko izuriti. To je opisovalca tako navdušilo, da je igri dal kar 93.



Fallout Tactics (82) velja za grdega mutiranega račka serije, saj ni premogel večplastnosti bratov. Toda slab sloves je nezaslužen, saj ni bil frpjka, marveč mešanica z moštveno vojaško poteznico. Nadzorovali smo oddelke militantne frakcije Brotherhood of Steel in probleme reševali s čimvečjo granato. Boj je bil temu primerno dodelan, z vplivom višine, počepanjem in pretkanimi zasedami.



273

ISKANO GESLO | UVODNA GLASBA | SL. TRENER ALPSKIH SMUČARK (DENIS) | VEČNOST | NAŠ IN HRVAŠKI PESNIK (STANKO) | NAGIB | GERMANSKI VOJSKOVODJA | LASTNOST SISTEMATIČNEGA | EGIPČANSKI BOG MESECA, ZNANOSTI

SKUPEK ČL. ČUSTV. IN MISELN. LASTNOSTI | AVTOMOB. RADIJSKI SPREJEMNIK | NASPROTJE ENAKOSTI | VELIKA KOLIČINA VODE V ZRAKU | RADIJKA IN TELEVIZIJKA ROŠ ŠIRCA | KRKA V AVSTRIJI | RAZPORED UR | VRSTA PECIVA | ZGODNJE VINO

CEKIN, ZLATNIK (REDKO) | KISLA REPA ALI KISLO ZELJE | MOČNO PODALJŠ. SLONOV SEKALEC | JUNAK J. VERNA | SPRIMKI SNEGA | VODNA ŽIVAL | PULJENJE | TITAN | OKRASNI KAMEN | HRVAŠKI PEVEC (DUŠKO)

JOKER - APRIL 2016 | RASTLIN. TEKSTILNA SUROVINA | FR. IGRA S KARTAMI (IZVIRNO) | LEOPOLD (KRAJŠE) | NAŠ GLED. IN FILM. IGRALEC (DARIO) | EMIL NAVINŠEK | DIRKALNI KONJ, DIRKAČ | VODENIČ. OTEKLINA

PALAČA NA DUNAJU | V GR. MIT. MORSKA NIMFA, HČI OCEANA | NOVOZELANDSKI DOMORODEC | BURT REYNOLDS | NAJSEVERNEJŠI DESNI PRITOK NILA | DEL OBLEKE ZA DROBNARIJE

REDOVNIK STROŽ. REDA FRANČIŠKANOV | IGRALNA KARTA, KRIŽ | TIBETANSKO GOVEDO | LEVČEK | NEKD. JAP. TELOVADEC (JUKIO) | KONICA, BODICA | UŽIVALEC RENTE | RIM. MIT. PODZEMLJE | HIMALAJSKA KOZA | REKA V FIRENCAH | OSEBNI ZAIMEK | SL. SLIKAR (1896-1970) BORIS PAHOR | PRETEKLOST | KATARINA ČAS | ANTON FOERSTER | VZHOD, JUTROVO | GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO

Dobitniki igre Rainbow Six: Siege: Enej Sredenšek iz Celja, Jani Odlazek iz Ljubljane in Gorazd Poslovič iz Hrastnika. Rešitev je bila 'Laura z aduti'.

Izžrebanci kražke: Matjaž Ukmar iz Ljubljane (FIFA 16), Karmen Jenko iz Maribora (Lego Batman 3). Rešitev: civil war.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, do 8. majevca napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

SUBKVIZNIK

V osemnajstem stoletju je v angleškem kraju Sandwich živel grof John Montagu. Bil je strasten kvartopirec – bojda se je najbolj zabaval z vojevalno igro Vigenjštajn – in je sočno preklinjal, ko je med jedežem mastil karte. Zato je nekega dne slugi velel, naj mu položi gnjat med dva kosa kruha. *To videti, drugi so vsi ostremeli, od čudeža godcem roké so zastale. "Two slices of bread and meat in between? Henceforth our fingers will always be clean!"* je poreklo lordovje in v slavo ter čast izumitelja tak obrok krstilo po njegovem okraju.

Sčasoma je sendvič dobil podizvedenke in tista v dolgi štručki se zaradi oblike imenuje *submarine*, krajše sub. Najbolj znana tovarna subsendvičev je pol stoletja stari ameriški Subway. V Ljubljani se bo kmalu odprl njihov drugi lokal in v ta namen bo Subway enemu od srečnih izžrebancev (in njegovi res lačni družbi) podelil svoj 'giant sub', devetim ostalim pa footlonga. Če bi ti dogajalo snesti enega na tuj račun, pravilno odgovori na pitalice in rešitev vpiši v spletno glasovnico na Joker.si. Do 8. maja, ki velja za mednarodni praznik sendviča!

1. Najbolj priljubljen 'model' v slovenskem Subwayu je chicken teriyaki. Kaj pomeni slednja beseda?
H) vrsto vietnamskega bojnega petelina
L) japonsko rahlo sladko marinirno omako
O) način finega mletja krempljev in kljunov
D) mešanico cimeta, kurkume in svinjske masti

2. Kako zajeten je Subwayev 'giant sub'?
Š) klasična štruca z dvojnim nadevom
K) dve kili brez kosti
A) 1,8-metrska pletenica iz šestnajstih footlongov
F) vselej velikosti in teže slavljenca

3. Najnovejši okus Subwaya je falafel. Kaj je to?
Č) polpet iz čičerike
V) židovski cmoček iz jagnjetine
E) sorta orientalskega nekvašenega kruha
K) klobasa iz mletih bradavic

4. Kakšen posladek lahko naročiš ob 'subu'?
B) kos ocvirkovce
I) Sub-Jell-O
D) vanilijev puding
E) kuki z mavričnimi vsadki

5. Žejotešilni partner Subwaya v Sloveniji je Pepsi Cola. Pijača je dobila ime po pepsinu in koli. Kaj sta to za eni zadevi?
N) prebavni encim in tropsko orehasto drevo
E) plin za mehurčke in temno črno afriško pleme
Ž) brat in sestra ustanovitelja
A) lek zoper ED in sorta klinčevca





Muca Copatarica

V mestu so lepe stolpnice in na vsaki so antene obrnjene v isto smer. Steklena pročelja so zloščena, pločniki so strojno oščetkani in igrala na dvorišču brez pasjih iztrebkov, saj jih vse poberejo priseljenske čistilke. Vse je v najlepšem redu. No, samo tamkajšnji otroci so neredni! Zvečer ne pospravijo svojih copatkov ... in tudi drugega ne, skozi ves dan. Njihove oči so nenehno zazrte v zaslone pametnih telefonov. Igrala samevajo, umivajo se površno, domače naloge trpijo.

Nekega jutra pa so se otroci zbudili brez otipa sijajne ploščice poleg blazine. "MAMI! MAMI! Kje je moj mobitel, gotou sem ga meu pod povštrom!" je zaklical Maj.

"Ker pretiravaš z njim, ti ga je vzela muca," je z resnim obrazom odvrnila njegova mama.

"Kaa ... a me zajebavaš?? Kakšna muca?" V tistem je nekdo pozvonil. Pred vhodom je stal njegov prijatelj Bor.

"Ej sori k tko težim, sej bi pisu, ampak nimam mobija. Oči reku, da ga je muca odnesla. Nimam blage, kva se grejo, tastarim se je odpelal." Odšla sta na dvorišče in z balkona zaslišala dekliško vpitje.

"EEI VIDVA, a so vaama tuud mobilce ukradl??" se je drla Pia. "Liih zvečer sm tolk lep selfi dala na fejsa, zdej pa ne vem, kok laikov sm dubiila."

Kmalu so se jim pridružili še Žan, Eva in Zoja, ki so tudi vsi pogrešali svoje telefone. Najprej so se zedinili, da so jim jo zagodli starši in naprave poskrili. Toda kljub mrzličnemu iskanju skozi ves dopoldan o izgubljenih aparatih ni bilo ne duha ne sluha. Za omarami so našli le dve igrači, zobno ščetko in kadaver Pijinega hrčka, za katerega se ni mogla natančno spomniti, kdaj ga je nazadnje videla.

"Zakaj muce ne obiščete?" so jih naposled spodbodli starši. "Stanuje nedaleč stran, na robu prikoličarskega naselja."

"Tam so cigani, ki nas bodo ukradli in prodali, kot so Jana iz sosednjega bloka," je bil presunjen Maj.

"Jan se je zadrogiral in zbežal od doma, ti butelj," ga je popravila Zoja.

"Brez skrbi, vas bomo peljali," je vskočila Evina mama. "Evo zmeraj peljem z avtom v šolo."

"Eeee, a ni bilo zmenjeno, da gredo peš?" se je šepetajoče namrgodil Majev oče. Po krajšem prepiru so se starši zedinili, da jih bo do roba naselja odpeljal en kombi.

x x x

Sredi popoldneva se je mala druščina znašla pred veliko prikolico v zmerno nerazpadajočem stanju in s streho, na gosto posejano s satelitskimi antenami. Na vratih je pisalo Muca Copatarica. Očitno jih je pričakovala, kajti vrata so se odprla in za njimi je v kuhinjskem predpasniku stala visoka, snežno bela antropomorfna mačka. No, snežno bela do glave, kjer so izza navijalk štrleli vijolični prameni.

"Pozdravljeni, otroci," je hlastno izrekla dobrodošlico. "Kar naprej!" Pri tem si je ob pogledih v bližnje ogledalo skušala z glave čimhitreje sneti viklerje. "Še malo zgodnejši ste, kot sem vas pričakovala. Ali pa imam spet pokvarjen bioritem." Soba je bila za silo urejena, čeprav so bile mize in police na gosto nastlane z elektroniko, spajkalniki in LCD-zasloni. Toda otroci so kakšno minuto v mešanici navdušenja in strahu strmeli samo v Copatarico, kakor bi bila velika kosmata prikazen.

"Okej, sej je res hud kostum, ampak zdej se pa nehi delat norca pa povej, kdo si," je začel Bor.

"Jaa, pa deii nam nazaj naše mobitele, kradliukaa, js hočem videt svoiee laikee," je zatulila Pia.

"Potrpljenje, prosim! Telefoni so brez praske, tamle na polici," je pomignila Muca. "So pa s praznimi baterijami, da ne boste twitali iz mojega doma."

"V čem je sploh fora, da si nam mobije spizdla," je zarobantil Žan. "Moj fotr te bo tožu za to, boš vidla! On je hud praunik!"

"Ker je to moje poslanstvo," je skušala Copatarica ohraniti mirno kri. "Nerednim otrokom izmaknem mobitele, dokler ne pokažejo, da znajo ceniti svet tudi brez njih."

"Ampak zakaj ti je pa pol ime Copatarica?" je bil radoveden Maj.

"Ker sem nekoč to počela s copatki. Mar ti starši nikoli niso brali pravljic?"

"Jaaa, jaz sem poslušala to e-pravljico," je bila navdušena Zoja.

"Ti si itak čudna, že tvoje ime ma štiri črke," ji je zabrusil Maj. "Ampak zakva zdej naši mobiteli?" se je jezno obrnil k mački.

"Ker je šlo šiviljstvo na vzhod in se je bilo treba prekvalificirati," je stoično odgovorila Muca. "Ime pa je ostalo, ker brez uveljavljene blagovne znamke danes ne preživiš. Vesel?"

"Krneki," je ugovarjal Bor. "Sej so tud vsi telefoni s Kitajske."

"Res je, ampak mačke tam ne živijo najbolje ... če sploh," je pikro odgovorila Copatarica.

"Sej bi morala res v lonc, čarovnca," je Bor postal nesramen. Maju se je poznalo, da je v vsem kaosu dneva spustil dozo ritalina, in je pričel ihtavo topotati. Pia je skušala kar s praznim telefonom napraviti sebčija, Eva pa se je prestrašeno stiskala v kot. "TOOOŽUUUU!" se ni nehal dreti Žan.

"Eeej, dej mi nared jailbreak iphona," je skušala vskočiti Zoja. Nato je Bor Copatarico potegnil za dlako in to je bilo preveč.

Kosmata žena je zapihala in se naježila, da je bila nenadoma videti veliko večja kot sicer. "Zdaj je pa dovolj!" je dejala z odločnim glasom. V otroke so zabolščale široko razprte črne oči in zdelo se jim je, da se vsi izgubljajo v globini ogromnih črnih zrkel. "Vzeli boste mobitele in odšli domov." Mularija je kot v transu pokimala. "Uporabljali jih boste samo dve uri na dan."

"Dve uri na dan," so zamaknjeno odgovorili otroci.

"Tale prigoda bo ostala naša mala skrivnost in o njej ne boste govorili." Otroci so spet nemo pokimali. Muca je tlesknila s prsti in deklice in dečki so se postavili v vrsto ter strumno odkorakali iz prikolice.

x x x

Muca Copatarica še ni dobro zapahnila duri, ko je globoko zavzdihnila in skrila obraz v šape. "Jezus Kristus Marija pomagaj, meni se bo zmešalo!" Odvlekla se je v kopalnico, z vodo poplaknila dve tableti in se zazrla v zmahano podobo v ogledalu. Veke so ji neprespane silile čez oči. "Mar bi nehala s hekanjem in šla delat selfije in mačje posnetke ..." Potem je stresla z glavo. "Kaj govoriš, trapa zmešana, ljudje imajo radi mlade mačke, ki tekajo za laserji, ne starih kosmatih coprnic."

V tistem je iz velike lesene omare v odmaknjenem kotu sobe potrkalo. "Ah, seveda ..."

V čumnato je skozi okrancljana vrata stopil lepo urejeni gospod srednjih let, ki je skrit spremljal dogajanje, in se zahehetal. "Na tamale ste očitno napravili vtis, hehe. Kako so odpeketali." Copatarico je imelo, da bi pripomnila nekaj o tem, kdo bi pravzaprav moral vzgajati njihove otroke, a se je zadržala in se zgolj vljudno zahvalila.

"Predvidevam, da je bil softver v celoti naložen na telefone?"

"Seveda," je odvrnila Muca in s police pobrala pest USB-ključkov. "Tule je vsa potrebna programska oprema z navodili. Tako boste lahko s svojih naprav nenehno sledili otrokom in njihovim dejavnostim na telefonih." Gospod je spet zadovoljno prikimal.

"Opročam se za cirkus, ampak želeli smo stvaren stik med vami in otroci. Veste, danes miti in pripovedke ne vžgejo več ..." Muca je skorajda jela ugovarjati, da ni bila nikoli mit in da jo družine že dolgo najemajo za takšne 'cirkuse', a se je zopet ugriznila v jezik. Možakar je prikimal in iztegnil kuverto.

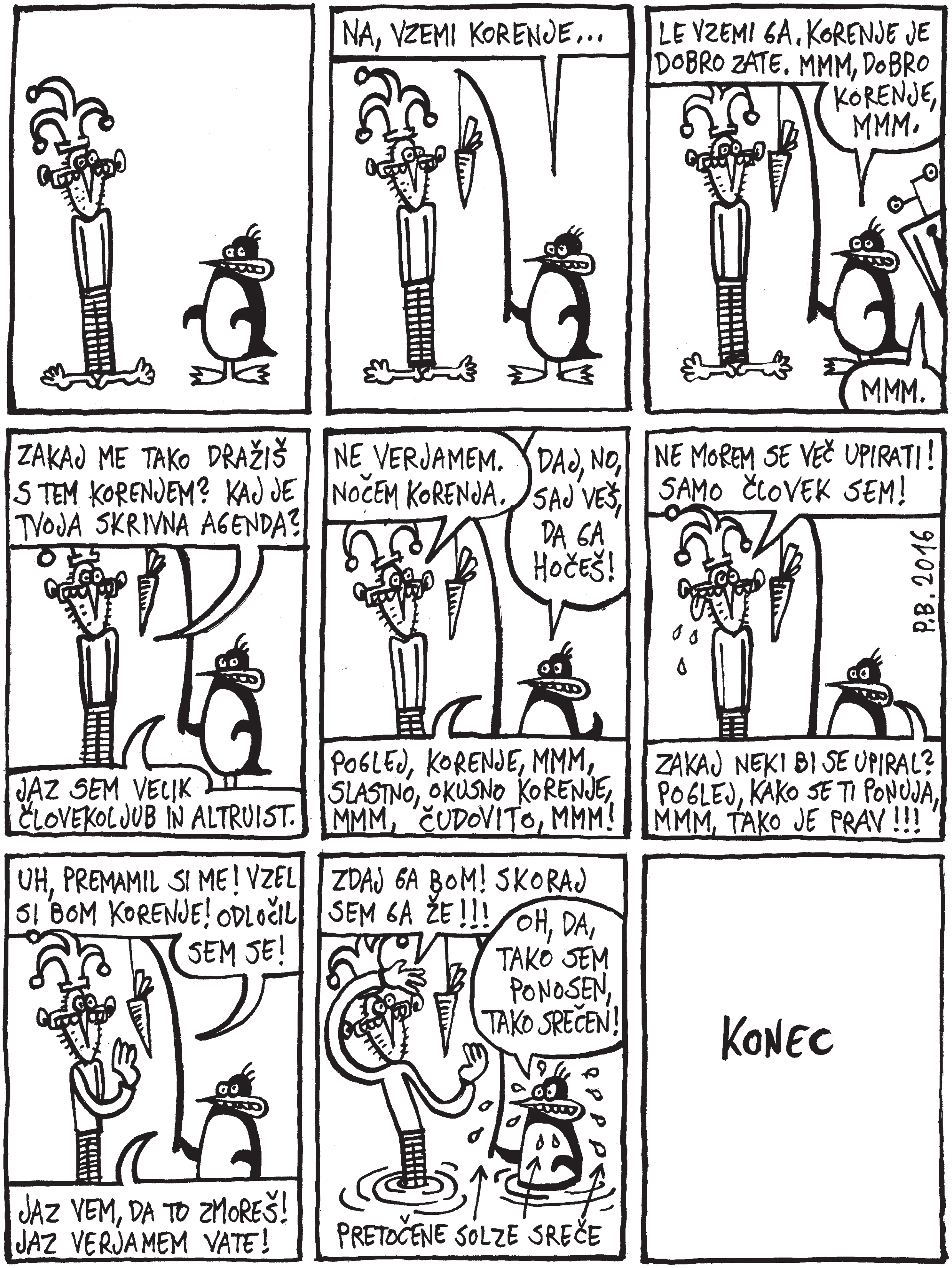
"Samo nekaj me pa res zanima," se je obrnil na vratih. "Kako hudiča so bili do vas na koncu tako zelo ubogljivi? Mene tamal nikdar takole ne upošteva in zna samo ugovarjati."

"Hm, kdo bi vedel. Morda jim je vseeno še preostalo nekaj domišljije in so me vzeli resno," je z narejenim nasmeškom odvrnila Copatarica. Spet je široko razprla črne oči in možaku se je nenadoma zazdelo, da se izgublja v globini ogromnih črnih zrkel. Preden bi izgubil tla pod nogami, se je ovedel in kanček omotično zajecljal: "Zanimivo ... No, pa nasvidenje."

"Morda si res premalo oportunistična, butara stara," se je zamislila Copatarica, ko je dokončno zaprla vrata. Mrzlično je preštela bankovce v kuverti. Ha, zdaj ima končno dovolj, da jo iz te luknje ucvre daleč stran! Iz predala je vzela vizitko, ki se ji je zadnje mesece že mnogokrat motala med prsti. Na njej je z bleščečimi črkami pisalo:

Charles Xavier Institute for Higher Learning
1407 Graymalkin Lane, Salem Center
New York

Aggressor


NA, VZEMI KORENJE...
LE VZEMI GA. KORENJE JE DOBRO ZATE. MMM, DOBRO KORENJE, MMM.
MMM.
ZAKAJ ME TAKO DRAŽIŠ S TEM KORENJEM? KAJ JE TVOJA SKRIVNA AGENDA?
JAZ SEM VELIK ČLOVEKOLJUB IN ALTRUIST.
NE VERJAMEM. NOČEM KORENJA.
DAJ, NO, SAJ VEŠ, DA GA HOČEŠ!
POGLEJ, KORENJE, MMM, SLASTNO, OKUSNO KORENJE, MMM, ČUDOVITO, MMM!
NE MOREM SE VEČ UPIRATI! SAMO ČLOVEK SEM!
P.B. 2016
ZAKAJ NEKI BI SE UPIRAL? POGLEJ, KAKO SE TI PONUJA, MMM, TAKO JE PRAV!!!
UH, PREMAMIL SI ME! VZEL SI BOM KORENJE! ODLOČIL SEM SE!
JAZ VEM, DA TO ZMOREŠ! JAZ VERJAMEM VATE!
ZDAJ GA BOM! SKORAJ SEM GA ŽE!!!
OH, DA, TAKO SEM PONOSEN, TAKO SREČEN!
PRETOČENE SOLZE SREČE
KONEC


POZABI OMEJITVE.
DOŽIVI VR.
POZABI OMEJITVE. DOŽIVI VR.
pepsi
OB NAKUPU POSEBNEGA PAKIRANJA
6 X 1,5 L V TRGOVINAH SPAR IN INTERSPAR PREJMEŠ DARILO -
VIRTUALNA OČALA
ZA NEPOZABNO VR IZKUŠNJO.
POHITI, ZALOGE SO OMEJENE!
VEČ NA f PEPSI SLOVENIJA


ROCCAT
Zmaga ni naključje
SIRU
HARDWAREHEAVEN GOLD AWARD
VORTEZ GOLD
gamezoom Gold Award
GOLD
Gamers.de
Benchmark Reviews.com
TECH CATTER GOLD
HARDWAREHEAVEN VALUE AWARD
KitGuru WORTH BUYING
EDITOR'S CHOICE AWARD
LEGIT REVIEWS RECOMMENDED AWARD
Onlinetest: 09/2015
TOP-PRODUKT
Roccat
Nyth
Hardware
THINKCOMPUTERS SCORE 10/10
PC-WELT
Innovative Technik
September 2015


Day of the Tentacle
Remastered
Joker


EA SPORTS
UFC 2
UFC
Joker